序

記得是在高一那一年，第一次接觸到「創世紀」這個遊戲。記得當時 Dysan 公司的空白磁片（Single Side，OneDenSity）一張是壹百二十元整，一盒十張，不多不少整整一千兩百元。還有前輩曾碰過電腦公司老闆手裡就只有那麼一盒磁片，千拜託萬拜託才買到一張磁片的那種神聖歲月，余生也晚，沒能趕上當年的盛況！

那還是 Apple Ⅱ 電腦風行的年代，有一天在光華商場某家店鋪 （現在已經不在了）的一箱磁片裡，找到了這個後來使許多人沉迷其中的東西。"Ultima Ⅲ"。爲了這個東西，前前後後還跑了兩三趟，因爲當時一直沒弄懂第二張磁片不能貼防寫。等到正式進入狀況 （當時還不懂啥叫 RPG），很快的就迷戀在其中。用 "迷戀" 這兩個字一點也不誇張，這種 GAME 可比 Arcade Game（動作遊戲）來得精彩多了。不過，那也是 RPG 最艱苦的一個時期，原因很單純，那時候連 "一點" 說明書也沒有！被「創世紀Ⅲ」這麼二、三十個指令折騰了快半年才 "漸漸" 懂了。好一段日子！

當年一群 "先民" 一頭埋進 RPG 裡面，孜孜不倦地去 "享受" 這麼樣一個虛構世界中的點點滴滴。畫地圖，猜測遊戲如何進行，漸漸地，RPG 開始流行起來了。PC 流行，EGA、VGA、AdLib、Sound Blaster，愈來愈多的好東西，現在各種各樣的 GAME 隨處可見，玩 RPG 的方式也變了，因爲新遊戲太多，漂亮的遊戲太多，趕著看攻略本把遊戲走完的大有人在。說實在的，這麼多玩藝兒想一個個都玩遍，實在不是一件容易的事。可是話說回來，一個策劃好久的遊戲就這樣看攻略走完，好像有那麼一點點可惜……真的好可惜……。

創世紀這一系列的遊戲，一直在 RPG 的世界中佔有重要的地位，但是，這個遊戲又是怎樣誕生的呢？在創作的過程中，一定有點點滴滴不爲人知的趣事，甚至我們可以認同，從創世紀的發展，多少可以窺見從早期到現在遊戲的發展和變遷。這一切，都和創世紀所創造的世界一樣吸引人。

這次炫榮兄編譯這麼樣一本書，承蒙好友「電腦玩家」主編人強先生厚愛，讓我來作一篇序，心裡真是快樂。拿到初稿當場就試了兩遍，炫榮兄文筆流暢，不愧是 RPG 的愛好者，字裡行間彷彿親眼看著一代一代的創世紀緩緩成形。後半段以風趣的口吻敘說每一代創世紀的故事，一邊看著一邊和心中的記憶相印證，不知不覺就喪失心智了（正確的說法據說是神遊其間）。看看那種在早期電腦上發展遊戲的辛苦，記得以前就看過 Richard 如是說：「當時寫程式的終端機，是和不知坐落在哪裡的主機相連線……」，想想就覺得滿感動的。在書中，一代代的劇本籌劃、主題概念如何產生、怎樣一筆一筆加上細節，不論是對寫程式的人或不寫程式的人，都是很有趣的一種經驗。

RPG 吸引人的地方就在故事，有了好的故事，才能真的讓人寄心其中，畫面、音效等等還在其次。當然，有了好的聲和色，更可以展現出吸引人的一面。不過，就習慣上的「故事本位主義」來說，如果沒有一個好故事，就算有 N 倍的壹零貳肆乘柒陸捌（用國字寫起來有點怪），就算有再多的顏色和再逼真的音效，還不如花點錢去看場爛電影。在故事上，創世紀一直能有新意，不會單純卡在 "消滅大魔王" 的窠白裡，才真正是它用了心的地方。介紹這樣一個遊戲的一本書，值得愛好創世紀的朋友收藏。

以上是歌功頌德的部份。

最後，用一個老套的結尾，如果這樣也算一篇序什麼那個黑黑白白灰灰的……是爲序。

高文麟 1992/5/19

前　　言

剛剛經歷了火星之旅（Martian Dream），頭腦尚因缺氧而暈眩不已，正想好好休息之際，突然間，一道柔和的藍光穿過樹林射向我的床頭，光芒迅速充滿了整個房間。這時，一種奇妙的感覺流遍了我全身，我逐漸意識到，久違的 Britannia 大陸又在召喚我了……穿上昔日的戰袍，手中緊握著護身符（Ankh），我再度邁向熟悉的巨石陣，心想：這回不知道又發生什麼事了。

才剛回到 Britannia 就聽到一個消息，一群著名的學者不久前在漫天塵土的榮那（Zona）地方發掘了一個古代的卷軸，據說裡面記載著有關 Britannia 及其統治者 Lord British 的種種事蹟。根據這個尚未完全解讀的卷軸，有人謠傳 Lord British 另有一處個人住所，在一個名為「德克薩斯（Texas）」地方的奧斯汀城（Oztin），而這地方位於一個叫做「地球（Urth）」的奇幻世界上（乖乖，那不正是我住的地方嗎？），謠傳還說 Lord British 藉著一個魔法門和傳說中的神秘鍵盤在兩個世界間來去自如。得知這個謠傳以後，Lord British 滿頭霧水地說：「要是真有這麼一回事，我怎麼可能一點都不知道呢？」然而魔法師寇瑞（Cory）卻推測 Lord BritiSh 可能遭受過失憶魔法（Memory Cloud）的攻擊，以致於無法對這個煽動性的謠傳明確表態。

至此，我總算明瞭此次的任務——探尋這些謠傳的謎底。此外，Lord British 還要我在旅途中特別留意尋找 Shamino（我的老戰友），榮那古卷上同時提到他是 Lord British 在地球上的形象「蓋瑞特」（Garriott）的另一化身，還有武士 Dupre 及吟遊詩人 Iolo，他們在地球上同樣也有其化身。

古卷裡另外暗示著大銀蛇（Silver Serpent）——這個國度最奧秘的傳奇之一——也與這位「蓋瑞特」有著某方面的關連。其實早在古卷被送達 Lycaeum 的圖書館解譯以前，就有傳聞說 Lord British 頸子上所戴的銀蛇護身符其實並不屬於這個國度，而是來自遙遠的另一時空。為此，Lord British 不得不將這個護身符送進 Hythloth 幽深的地窖中，要等到我發現事實的真相並公諸於世，他才能再度戴上。究竟銀蛇是否如古卷上所記載的，是那些在蓋瑞特少年時代綁架他的「祭蛇教」的信物？還是另有其它的解釋呢？這一切都有待我進一步去發掘。

按照 Lord British 的指示，我進入 Minax（第二代女巫）的時光門，穿梭於時空之中逐一尋找答案，甚至回到地球潛入蓋瑞特的「知識之塔」調查他和他的同夥，並研究他們用以施展巫術的小方形薄片「卷軸」和傳說中的神秘鍵盤。當真相大白之日，我必須將我的調查報告公開在世人面前，同時要讓地球人瞭解他們長久以來一直誤解的 Ankh 及 Codex 等記號的真正涵義。

經過了一番艱苦的旅程和廢寢忘食的蒐集，我總算找到了這些傳說的由來，並且解譯了部分的榮那古卷。正因為這項千古不朽的功蹟，我得以留名於 Britannia 的學者名人錄（The Book of Scribes and Scholars）上，並再一次贏得 「聖者」（Avata）的尊號。

蘇炫榮 1992/5/1

第一章
在創世紀之前

老師將目光由桌上的一疊考卷移向窗外，心裡正盤算著該如何處理理查‧蓋瑞特（Richard Garriott）的的事。問題不在於他的調皮搗蛋或是上課遲到，更不是因爲他成績低落，而是因爲他要求更進一步學習電腦語言程式設計。當時是 1977 年，這所位於德州 Nassau 灣的 Clear Creek 高中每年總共不過只開一個程式設計課程罷了。這對於當時高二卻已經精通 BASIC 程式設計的蓋瑞特而言，當然不夠，於是他和一些同好們計劃要求校方在沒有老師指導的情況下，同意讓他們自行組成這門課。由於蓋瑞特經常參加一些地方性的科學會議，同時活躍於校內的活動，最後他被推舉在下次的校務會議中提出該項計劃。全球數以百萬計的電腦遊戲冒險家都該感謝這個決定，正因爲蓋瑞特高中時代的程式設計專題，才造就了日後的創世紀系列。

那真是個夢一般的課程，蓋瑞特回憶道：「我們所必須做的只是提出一份程式專題計劃，只要我們在學期末能夠證明我們有所進展，就可以得到一個事先和校方約定好的 A。」他很快就找定他的主題。在 70 年代末期，正是紙上遊戲如「龍與地下城」（Dungeons & Dragons）、「地道與巨人」（Tunnels & Trolls）（按：這兩個系列現在都已經改編爲電腦遊戲，分別由 SSI 及 New World Computing 兩家公司出品）風靡無數青少年的時代，許多高中、大學生熬夜擲骰子與半獸人（Orc）拼命的時間多過他們寫作業的時間，蓋瑞特也不例外。在此同時，他還接觸到幾部對他影響深刻的文學作品，像是托肯（J. R. R. Tolkien）的「魔戒之王」（The Lord of the Rings）（按：這三部小說也已經改編爲電腦遊戲，第一部 The Lord of the Rings 已由 Interplay 公司製作完成，第二部 The Two Towers 亦即將問市）及路易士（C. L. Lewis）的「那尼亞年代史」（The Chronicles of Narnia）。托肯的魔戒三部曲是敘述一支由 Hobbit（托肯自己創造的一種個子矮小、愛好和平的種族）、精靈（Elf），以及其他幻想中的種族所組成的小隊伍踏上「權力之戒」（Ring of Power）旅程的故事；路易士的「那尼亞」則是有關經由一個用特殊木材製成的衣櫥在不同世界間旅行的故事。這兩部小說都在蓋瑞特往後的遊戲作品裡留下了不可磨滅的影子。

靈光乍現的一刻

提到他由德州邁向 Sosaria（Britannia 在 Lord British 治理以前的名稱）及 Britannia 的第一步，蓋瑞特對那靈光乍現的一刻記憶尤新，「我突然同時接觸到龍與地下城神話系列和電腦，就這麼『喀，砰！』——我終於找到一件有意思的事做了——一件我從小就一直想做的工作。」當他的老師同意他以魔幻角色扮演遊戲（Fantasy Role-playing Game）作爲他的程式設計專題時，沒有人會想到這個專題竟佔據了他接下來的三年高中生涯。

追朔理查‧蓋瑞特的家庭背景，他父親歐文（Owen）是個曾經參加 Skylab 3 任務的太空人，因此他從小就生長在美國太空總署（NASA）的社區裡。受到周遭許多科學家、工程師的薰陶，使他擁有極強的邏輯推理能力，以致於後來選擇程式設計作爲他的終身職業。他的母親海倫（Helen）則是一位職業藝術家，她的作品以及她所講述的印地安故事，激發了蓋瑞特在設計遊戲時豐富的想像力。那時，蓋瑞特正迷上俠盜電影如三劍客（The Three Musketeers）及同類型的冒險故事，但是他並未因此而荒廢他的工作，他同時是一位上進的童子軍以及科學性聚會的常客（這點可以從他掛在奧斯汀家中許許多多的獎牌看出）。由這諸多的特點看來，他日後能在電腦上創造出奇幻大陸 Sosaria 和 Britannia 似乎是理所當然的事。

早期的電腦遊戲

在創世紀以前的日子裡，電腦遊戲主要是設計在電傳打字機（Teletype）上，以 Nassau 灣的學校爲例，他們的電傳打字機就連接到休斯頓市的電腦主機上。與今日不同的是，那時候的玩者沒有搖桿或是滑鼠，更看不到遊戲畫面，他們只能一個一個地將指令敲進電傳打字機，等著打字機裡的數據機（Modem）將資料傳至市中心的電腦主機再傳回來，然後打字機便會把結果以文字模式印在一長條的紙上。因此當時的遊戲多半只有文字模式，就像現在網路上的許多遊戲一樣。

最早期的冒險遊戲，如威廉・克勞勒（William Crowther）和唐・伍德（Don Wood）的「歷險記」（Adventure）就是以這種方式進行的。「歷險記」這類以解謎爲主的遊戲大受歡迎，在當時並沒有所謂的角色扮演遊戲（Role-playing Game）存在的餘地。身爲童軍團的電腦組長，蓋瑞特一直覺得這類遊戲的限制太多，他想設計一種有更多選擇項、更自由，讓玩者愛到哪就到哪、愛做什麼就做什麼的遊戲。

實現夢想

蓋瑞特開始著手他的計畫，那是一個小型的地下城（Dungeon）遊戲，每走一步打字機就會將 10×10 的地圖重印一遍。「每當我重寫一遍，就多學到一些新的東西，」蓋瑞特回憶說：「然後我把舊的丟到一邊，繼續寫個新的。就這樣一遍又一遍，到畢業時，我已經寫到第 28 版了。」

1979 年夏天，蓋瑞特進大學前到一家電腦公司打工，在此他第一次接觸蘋果（Apple）電腦，並決定在他的遊戲裡加入圖形。從當時一個低解析度迷宮遊戲「逃亡」（Escape）裡他學到三度空間的繪圖技巧，然後他花了一整個暑假的時間將他的遊戲改寫爲高解析度立體遊戲，並命名爲「阿卡拉貝」（Akalabeth）。也許是針對威廉・克勞勒和唐・伍德吧，他爲這個遊戲加上副標題「歷險記外傳」（Beyond Adventure）。

蓋瑞特寫這個遊戲原本只是爲了好玩，從來沒有想過要出版，但是當電腦公司的老闆看過這個遊戲以後，卻極力勸他出版。於是，他花了兩百元美金（對他來講是一筆大數目）印製手冊與包裝，然後交由那家電腦公司代理出售。

結果總共賣出不到一打，然而其中卻有一套輾轉流入加州太平洋公司（California Pacific）——當時一流的電腦遊戲軟體商手中。提到這件事，蓋瑞特的語氣轉爲興奮：「當我接到來自加州太平洋公司的電話時，我簡直樂瘋了！」不久以後，「阿卡拉貝」出現在全國各地電腦用品店的櫥窗裡，在那個大部分人仍不知道蘋果電腦長什麼樣子的時代，竟然賣了三萬多套。從 1978 到 1981 年，這個遊戲持續地被軟體評鑑雜誌（Softalk Magazine）票選爲前 30 名的遊戲。

就在這個時候，各地的其它程式設計師也正紛紛地將紙上遊戲搬上電腦，其中包括羅勃・克拉迪（Robert Clardy）在 1978 年的第一個商業版角色扮演遊戲「地下城戰役」（Dungeon Campaign），以及 1977 年在紐約出現的巫術（Wizardry），然而，這個遊戲卻要等到 1981 年才正式發行。此外，1979 年在加州的矽谷，喬恩・福利曼（Jon Freeman）和他的同伴也將龍與地下城系列的「阿普夏神廟」（The Temple of Apshai）搬上電腦。

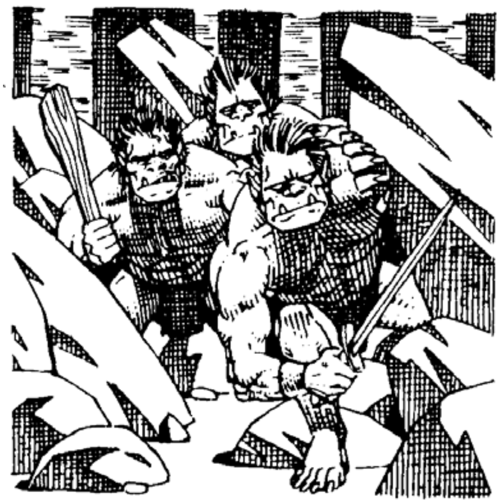
蓋瑞特至今仍爲他出版的每一個遊戲加以編號，並留著當初賣剩的「阿卡拉貝」，他回憶說：「這個遊戲爲我賺了足夠的錢去接受大學教育，當然，我很快地就把它花光而不是拿去繳學費。但是有了這個例子，我不禁想著：如果我光是爲了好玩就能賺錢，那麼我乾脆繼續寫更好的遊戲來賣錢。」有了這樣的想法，蓋瑞特便一腳踏入了通往另一個世界的「月之門」（Moon Gate）。

第二章
衣櫥裡的遊戲設計家

1979 年秋天，就讀於德州大學的蓋瑞特開始著手設計創世紀第一代，他將他的 Apple II 電腦搬進衣櫥裡以便專心工作。衣櫥，正是「那尼亞年代史」一書中的要角，它讓人在地球與那尼亞之間展開一段時空之旅；同樣地，蓋瑞特的衣櫥則將我們帶進一個創世紀的新時代。

有好些日子，蓋瑞特在他的衣櫥裡學習程式設計，並在蘋果電腦上寫他的遊戲。「我時常爲了無法解決的問題熬到很晚，像是找不到錯誤出在哪或是想不出常式該如何寫等等，然後就不知不覺地趴在電腦前睡著了。」蓋瑞特說：「第二天早晨醒來，問題會突然變得很簡單，一下子就解決了。」他女朋友知道他的習慣，總是坐在背後看著他一遍又一遍地修改、測試，然後人物、怪獸一個個地慢慢形成，最後連她自己也出現在創世紀第二代中。在那些日子裡，創世紀著實深深地影響了蓋瑞特和他身邊的每一個人。

第一塊圖形



在這些人當中，有一位名字叫做肯・阿諾（Ken Arnold）——遊戲裡有一座城鎮以他爲名，他至今仍在爲創世紀配樂，他熟諳機械語言（Machine Language）。當時他和蓋瑞特同在一家電腦公司工作，因爲他的機械語言能力，創世紀中才得以使用塊狀圖形，而成爲第一個以這種手法寫成的遊戲，因此，他堪稱是創世紀塊狀圖形的發明者。

玩過創世紀前五代的玩者們應該對這種塊狀圖形非常熟悉，螢幕上一塊塊分別代表山、海、草原等的圖案構成了創世紀的特殊景觀。「我們必須將這些圖形一一以十六進位碼鍵入，」蓋瑞特說：「因爲我們沒有任何編輯器，這確實是一件很辛苦的工作。然而它卻很快地變成創世紀的特色之一。」事實上，這些圖形花了他們很長的一段時間。首先，他們得先將圖形畫在紙上，轉換爲二進制碼以後，再將之反相（因爲螢幕是黑底白點），接著他們以十六進位碼鍵入電腦，看看結果如何，然後一遍又一遍地重覆這些步驟，直到感覺滿意爲止。而「阿卡拉貝」裡的立體繪圖，也成了這個遊戲的一部分，它被用來製造地下城裡的景觀，使之有別於地面上。有一點讀者可能會感到很驚訝，那就是這個遊戲除了少部分的圖形常式外，其餘皆是用 AppleSoft BASIC 寫成的。

創世紀第一代

蓋瑞特大一的一整年都在寫這個遊戲，一年多以後，創世紀終於誕生了。這是一個單一主角的遊戲，故事發生在 Sosaria 大陸的四大洲上，由於邪惡的巫師 Mondain 引來大批半獸人（Orc）、妖精（Kobold）和其他各種怪物，造成了第一黑暗時期（The First Age of Darkness）的來臨，玩者的任務就是要消滅巫師 Mondain。遊戲界面包含了 26 個指令和 10 個魔法，

全部由鍵盤輸入，這套界面大致上一直沿續到 1990 年出版的創世紀 VI。而在消滅 Mondain 之前，玩者則必須要先完成一連串較小的任務，像是解救公主、在星際航行中贏取「太空戰士」（Space Ace）的頭銜，以及殺死地下城中的膠質怪（Gelatinous Blob）等等。

蓋瑞特在遊戲裡加入太空船及星際航行的原因，並不是因爲他的父親是個太空人。據他表示，他的目的只是想要塞滿那張磁碟片，並充分發揮電腦的功能罷了。起初，他想把這個遊戲命名爲「最後通牒」（Ultimatum），由於那已經是一個棋類遊戲的商標，於是出版商將之縮短爲創世紀（Ultima，若按意譯，有「最後、終極」的意思），對於這個名稱，他感到更加滿意。值得一提的是，這個遊戲在當時並不叫做創世紀「第一代」，因爲沒有人想到它會一直延續下去。

Shamino 的由來

製作創世紀第一代時，蓋瑞特在一次很偶然的機會裡和復古學會（Society of Creative Anachronism，SCA）結緣，認識了一群和他一樣喜好劍術、龍、國王與巫師的朋友，至今他一直認爲這個學會對他的影響很大。由於 SCA 的會員們往往以歷史上的真實人名彼此稱呼，蓋瑞特也想找一個適當的名稱。有一天，他騎在他的十段變速車上，不經意地把變速器上刻的名稱 Shimano 錯唸爲 Shamino，他覺得這個名字不錯，於是稍加考查，恰好在中世紀的法國歷史上有這麼一個人名，從此以後，他就以 Shamino 的名稱出現在 SCA 裡。因此，在創世紀第一代裡，他不但把自己稱爲 Lord British，同時還加入了一個叫做「Shamino 王」的角色。至於「英王」（Lord British）的稱號，則是因爲他總是習慣說「哈囉」而不說「嗨」，讓人覺得他正經得像個英國佬，加上他是在英國出生的，於是他的同學們便稱他爲 Lord British。



「SCA 的會員經常穿著中古時代的服裝出現在公開場合，」蓋瑞特說：「在創世紀即將出版的那些日子裡，我早已習慣穿得很『鮮』，所以我並不介意打扮得像 Lord British 去促銷我的遊戲。」蓋瑞特至今仍然是一名熱心的 SCA 會員，他有時仍會盛裝出現在軟體展覽會上促銷他的產品。

繼「阿卡拉貝」之後，創世紀第一代狂飆似地買了五萬多套。五年後蓋瑞特從加州太平洋公司手中取回此遊戲的版權，以組合語言重寫以後，於 1986 年冬天由他自己創立的 Origin 公司再度出版。沿襲蓋瑞特設計遊戲時的習慣，新版創世紀第一代的程式設計人員也以自己朋友的名字來爲遊戲裡的店舖命名，因此新版在地名和店名上都有些許的改變。除此之外，這個遊戲在繪圖方面也下了很大的工夫，加上重新設計過的遊戲簡介（Introduction）和執行速度的加強等等，使得它和舊版有著明顯的差別。撇開這些改變不談，這個包含在「創世紀三部曲」（The Ultima Trilogy；按：即創世紀一至三代的合訂版）裡面的新版創世紀第一代大致上還是忠於原來的劇情發展。

第三章
穿越時光門

黑暗中，戲院招待員對著蓋瑞特和他的同伴們指指點點，彼此交頭接耳地說：「他們又來了！」他們從來沒有見過這麼奇怪的事：每當畫面上的侏儒拿出那張地圖，蓋瑞特那夥人就趕緊抽出記事本，開始抄寫圖上時光門的位置。螢幕上此時放映的是一部幻想電影，描述一支由侏儒蘭多（Randall）所帶領的小隊，藉著從魔王（The Evil One）那裡偷來的時間地圖在各個時代掠奪財物的故事。電影結束後，蓋瑞特他們並沒有離開戲院，只是去買一些爆米花和汽水，然後繼續坐下來等下一場，以便將地圖紀錄得更加詳盡。就這樣一場接著一場，最後他們終於把整張地圖都抄下來了。

那些招待員絕對料想不到接下來所發生的事情，然而玩過創世紀第二代的人卻很清楚，這部電影開創了創世紀系列遊戲的最大特色——時光門的誕生。蓋瑞特曾經表示，沒有任何事物對創世紀的影響會比電視、電影還大。事實上，他懷疑他所試過的文學作品是否有超過三十部，而托肯及路易士正是其中僅有的兩個幻想小說家。因此他宣稱自己是視覺時代的產物，他說：「電視、電影或許讓人覺得沒什麼大腦，然而他們卻是我創作靈感的來源。」

時間地圖

蓋瑞特對蘭多的時間地圖非常感興趣，並嘗試著去理解時光門背後所隱藏的意義，雖然後來發現到時光門的位置在整部電影裡並不一致，他卻已經領悟了其基本觀念。「我深深地被這個時光旅行的觀念所吸引，所以創世紀第二代可以說是導源於這部『時光盜賊』（Time Bandits），」他透露，「但是他們的故事卻完全不同，只不過時光門和時間地圖的觀念相同罷了。」影片上映後將近一年，創世紀第二代出版了。這時候，蘭多也正要和魔王攤牌，朝著其位於「傳說時代」（The Time of Legends）中的城堡——「終極黑暗要塞」（The Fortress of Ultimate Darkness）前進。也許是有感於自己的遊戲名稱（按意譯，終極）出現在這部電影裡吧，蓋瑞特因此將創世紀第二代裡的一個時代稱爲「傳說時代」。

「遊戲裡所附的布製地圖也是受了『時光盜賊』的啓發，」他繼續說：「那是我最喜歡的東西之一，後來也成爲這個系列的註冊商標，接下來出的每一代裡都附有一張地圖。」找出每個時光門的目的地成了第二代的主要難題，慢慢發展下去，在接下來的創世紀裡，時光門演變爲「月之門」（Moon Gate）和「月之石」（Moon Stone）。然而這張地圖並不便宜，蓋瑞特說：「我必須要和所屬的公司爭論，才得以將這張布製的地圖附在遊戲裡。它的成本很高，要是不加這張地圖，我們應該可以多賺一筆可觀的數目。」不久以後，其他的角色扮演遊戲也開始附有這樣的地圖。因此，這個以現在的眼光看來幾乎是必要的配件，可以說是從創世紀第二代以後才有的。

串聯劇情

雖然號稱是同一系列，但是創世紀第一代和第二代其實是完全不相干的兩個故事。「第二代必須發生在地球上，而不是我所創造的 Sosaria。」蓋瑞特解釋道：「因爲時光旅行若不以玩者本身所在的環境做爲參考，就不具任何意義了。」（同時他也想應用地球的版塊漂移學說來展現最初的一整塊大陸——Pangea）但不久以後，蓋瑞特卻找到了合理解釋的來串聯兩個故事：第一代魔王 Monda 苗曾經將他的邪惡法術傳授給年輕的弟子 Minax。在第二代裡，Minax 要爲她死去的老師報仇。

因爲殺死 Mondain 的勇士來自地球；因此 Minax 將大批半獸人、惡魔等都帶到地球，引發了第二黑暗時期（The Second Age of Darkness），時值西元 2011 年。她這種史無前例的攻擊造成了自然現象的崩潰，連她自己也料想不到，最後竟然破壞了宇宙的定律而形成時空的空洞，逐漸地，連接不同時空的時光門便出現在地球各處。有些人爲了躲避毀滅而進入時光門，回到較早的時代，Lord British 就是其中之一，他召集那些能夠打敗怪獸並解開時光門之謎的英雄，希望在 Minax 毀滅地球以前就將她消滅。時空之旅在創世紀系列裡扮演了極重要的角色，也就是從創世紀第二代開始，蓋瑞特才將這個物理學觀念融入他的遊戲中。



用新的語言撰寫

寫「阿卡拉貝」讓蓋瑞特習得 BASIC 語言的精華；寫創世紀第二代則讓他精通更加艱深的「機械語言」（Machine Language）。曾寫過「打蘋果」遊戲（Apple-oids，一種類似小蜜蜂的遊戲，但是畫面上飛來飛去的是蘋果而非外星人），當時也同在加州太平洋公司的湯姆．魯爾（Tom Luhrs）對蓋瑞特的幫助很大。「當我在寫創世紀第二代的時候，湯姆幫助我克服了機械語言。」蓋瑞特說：「事實上，我所寫第一行機械語言，就是創世紀第二代遊戲主程式的第一行。因此，坦白地說，創世紀第二代非常的粗糙。」

精通機械語言以後，蓋瑞特更加善用蘋果電腦的優點，因此創世紀第二代比前一代大多了，足足佔了三張磁片。蓋瑞特這次將塊狀圖案的樣式加倍，而進城時也不再看到整個城市的地圖，玩者現在只能看到身體四周的區域而已。海面上的波浪會動、除了地下城以外，陸地上也到處遍佈由亂數所產生的怪物。此外，第一代裡的飛行車（Air-car）也已經被飛機所取代，並加入了更逼真的音效。許多物品的使用更加自由，連戰鬥也變得刺激多了。至於界面，基本上仍是 26 個指令，然而魔法卻有了少許的轉變：牧師和巫師現在各有各的法術，像是妖殺術（Kill）只適用於巫師；而祈禱術（Prayer）則只有牧師能用，因此玩者對於遊戲前人物屬性的設定，要更加仔細地考慮一番。

更換出版商

1981 年加州太平洋公司倒閉，蓋瑞特開始爲製作中的創世紀第二代尋找新的出版商。「我很驚訝，竟然有很多公司立即和我聯絡。」蓋瑞特說：「我這才真正瞭解到原來創世紀這麼出名，許多廠商都在打聽我的消息。」因此，想要找個出版商已經不是問題，找一個真正合適的出版商才是最重要的。

在那個時候，軟體大多是隨便找個有封口的袋子來包裝，而遊戲則多半爲簡單的技巧性遊戲，以程式設計的眼光來看，頂多花個兩三個月就可以完成。蓋瑞特寫創世紀花了一年多的時間，因此他很在意這個遊戲的出版方式，同時也更有遠見。他對那些出版商說：「好吧，既然你們都想出版這個遊戲，我想要用個盒子來裝，附有詳細的說明書，外加一張用布做的地圖，你們看怎麼樣？」結果，只有 Sierra On-Line 公司沒有被他嚇跑。

Sierra 公司曾經出版過遊戲史上第一個圖形模式的冒險遊戲「神秘屋」（Mystery House），現在則以國王密使（King's Quest）聞名於世，最後發行了創世紀第二代。有了一個超大型的包裝盒，外加一張漂漂亮亮的地圖，創世紀第二代很快便造成轟動，從此奠定了專業級角色扮演遊戲的新標準。它受到玩家們的好評，1982 年裡總共賣出了五萬多套，還獲得軟體出版商協會（Software Publishers Association）所頒發的銀獎章。至今；創世紀第二代已經賣出將近十萬套了。

輟學

蓋瑞特花了快兩年的時間在創世紀第二代上，之所以這麼久，全是因爲他仍在大學上課的緣故，但這時候他所賺的錢早已經比家裡頭任何人都要多過四倍了。說起他的家人，每一個都具有高教育水準：他父親擁有不止一個的博士學位，同時又是大學教授和 NASA 的太空人。1961 年，他父親由任教的史丹佛大學（Stanford University）到英國劍橋休假一年，就在這一年裡，蓋瑞特在當地出生。他母親是美術學士及人類學碩士；他哥哥羅勃（Robert）在電機系畢業以後，又取得麻省理工學院的工程經濟學碩士和財政管理學碩士；而他的大哥藍迪（Randy）是個醫學博士；妹妹則是營養學碩士。

就因爲有這些高學歷家人，蓋瑞特在繼續升學和放棄學業之間掙扎了很久，最後在唸了兩年半的大學以後，他決定辦理休學。「離開學校是個很重大的決定，它對我的生命造成了戲劇性的影響。」蓋瑞特說：「但是從創世紀第二代出版以後，很明顯的，我必須全心投入才能繼續維持我在市場上的地位。要是稍有鬆懈，我想我不太可能再一次贏得這個地位，因此，我在 1982 年正式休學。」雖然他從此沒有再復學，但是他曾經在 1983 年的第一個學期到休斯頓大學（University of Houston）附屬的補校上課。

第四章
自組公司

有了和加州太平洋公司合作的經驗，蓋瑞特知道他以後很有可能會再更換別的出版商，因此在和 Sierra 公司簽約的時候，他很謹慎地保留了創世紀系列除了第二代以外的版權。然而這時卻發生了另一個問題：當初在簽約的時候，IBM 個人電腦根本還沒有誕生，由於沒有特別聲明，這個出版權在法律上應歸 Sierra 公司所有。蓋瑞特回憶道：「Sierra 告訴我，如果我想出 IBM 的版本，那對我們雙方都有利。他們開出一個價錢，然後對我說：『要就拿去，不要拉倒。』」雖然對價錢不是很滿意，但是基於寥勝於無的心理，加上爲了要讓 IBM 版本順利上市，蓋瑞特很勉強地接受了。

不久以後，蓋瑞特又爲了創世紀第三代的出版，正打算要和 Sierra 公司簽約，他哥哥羅勃這時候剛從研究所畢業，便建議他自組公司，不要再寄人籬下了。就這樣，蓋瑞特、羅勃、他們的父親以及查克・布許 （Chuck Bueche，創世紀第二代 Atari 800 版本的設計者，經常以弄臣 Chuckles 的身份出現在遊戲裡）於 1983 年成立了 Origin 公司，其資產共七萬美元，大部分爲蓋瑞特所有。然而這年卻是美國軟體工業首度的不景氣時期，蓋瑞特他們這時候唯一希望的，就是大家還能夠記得「創世紀」這個名字。

ORIGIN 的發源地

Origin 公司最初成立於蓋瑞特父母的車庫裡，由於羅勃是創辦人之中唯一學商者，因此由他擔任總裁和業務經理。蓋瑞特的母親海倫則負責整個的藝術部門，包括美工設計及繪製地圖等。公司的第一個雇員傑夫・希爾豪斯（Jeff Hillhouse）負責包裝、運送及辦公室管理等工作，他至今仍然在 Origin 工作。

公司剛成立時，他們就曾經訂定了一個公平的原則：凡是爲公司寫遊戲軟體者，遊戲賣得越好，獲利就越多；相對的，賣得越少，作者所拿的錢就越少，就連蓋瑞特自己也不例外。蓋瑞特解釋說：「這是一種比較有彈性的方式：如果遊戲的銷售狀況不佳，公司可以因此而受到保護，少虧一點；然而一旦遊戲進入前幾名，銷售量超過十萬套，遊戲作者也可以因此而得到遠高於其他同行的紅利。」

回到衣櫥

等到一切都就緒以後，蓋瑞特便一頭鑽進了熟悉的衣櫥裡，開始潛心於創世紀第三代的設計。由於經過了前幾個遊戲的磨練，他對程式設計已經非常熟練，因此這個遊戲更加複雜並具有真實感。在第一代裡，玩者可以到處行走、作戰以及購買物品；到了第二代，他們可以拾起、放下物品，並且和周遭環境的關係更爲密切；在第三代裡，蓋瑞特則想要讓玩者可以控制更多的人。這時候，「巫術」（Wizardry）系列遊戲早已「多主角」化了，蓋瑞特除了效法以外，更進一步引進了多人的戰鬥畫面，讓玩者可以調動每個人物，因此戰鬥變得更具戰略性，也更能吸引玩者投入。魔法總共有 32 種，其中 16 種主要針對巫師，另 16 種則是給牧師用的。魔法名稱也變成了拉丁文的形式，像是 Repond（滅敵術）以及 Anju Sermani（起死回生術）等等，而其中有一種法術甚至沒有寫在手冊裡，玩者必須自行從遊戲裡面慢慢發掘。這個遊戲同時也是遊戲史上第一個加入複雜旋律及和聲的遊戲，音樂會隨著背景及氣氛的不同而改變，因而更增強了遊戲的效果。

重回 Sosaria

由於這次並沒牽涉到時光旅行，蓋瑞特再度將遊戲地點移回 Lord British 統治的 Sosaria。大約在 Minax 死後二十年，Sosaria 上出現了另一個魔王，名叫 Exodus，據說他是 Mondain 在死前和 Minax 共同蘊育出來的，而其邪惡的力量則比前兩者相加起來還要強。玩者的任務和以前並沒有什麼兩樣——尋找並宰了魔王，然而由於這個遊戲驚人的效果和精緻的細節，終究使它成爲角色扮演遊戲的代名詞。雖然這個遊戲極爲成功，蓋瑞特的程式設計技巧同時也精進不少，但是他卻宣稱這個遊戲和前兩代一樣，只是一種個人的磨練。他並不是要去寫一個成功的商業軟體，而只是想看看自己到底有多大的能耐，並訓練自己將以往所學的整合運用罷了。

在這個遊戲裡，蓋瑞特除了在陸地的面積及地形的複雜性上做了很大的改進以外，另外還設計了一個新的地方——Ambrosia。這個地點並未標示在地圖上而留待玩者去發現，在這裡，玩者可以找到神殿（Shrine）並增強多項個人屬性。此種設計隱約預示著以後將會出現的 Rune（標記）、Mantra（祈禱詞）以及創世紀第五代裡的地下世界等。至於第二代裡的時光門現在則由月之門（Moon Gate）取代，延續了其傳送功能。然而這些月之門的傳送地點卻受到兩個月亮的盈虧所影響，因此玩者必須先去解決這個謎題，才有辦法完成一些較困難的任務。到了今天，這種遊戲方式早已經成爲創世紀系列的標準公式了。

遊戲與真實生活的關聯

和第一、二代一樣，蓋瑞特將他所能想像到的點子全部寫到這個遊戲裡，直到每一片磁片都塞滿爲止。唯一不同的是，他把一些過於龐大或是不符合中世紀主題的構想，像是太空大戰等的，全都刪除了。此時，蓋瑞特寫遊戲仍然只是爲了自己的興趣，因此許多在他周遭的人都會在不知不覺的情況下被寫到遊戲裡面。然而這些人不論是以真名或者僅是以化名出現在遊戲裡，蓋瑞特都小心翼翼地讓他們的性格與故事內容配合，舉個例子來說，創世紀第四代裡的羅勃爵士（Sir Robert），就是他哥哥的最佳寫照。

至於幾個創世紀系列的元老級角色：Iolo、Gwenno、Dupre 以及 Janna，更是和他早期的生活有著密切的關聯。蓋瑞特說：「這些都是我的朋友在復古學會（SCA）裡所用的名字，而 Shamino 則是我自己的化名。」起初，他只是借用這些人的名字而已，慢慢地，他開始根據真實生活裡那些人的個性來塑造這些角色。「Dupre 可能是最吻合的一個。」他舉例說：「他和我非常的親近，真實名字叫做葛利格・戴克（Greg Dykes），可以說是武士精神和榮譽的最佳表徵。」因此，Dupre 在創世紀裡扮演一個武士（Paladin）的角色。

另外有一件事情也可以用來說明創世紀和蓋瑞特的日常生活是多麼緊密地交織在一塊兒，細心一點的玩者或許老早就注意到了，從遊戲裡，我們可以看出他當時正在聽什麼音樂。舉個例子來說，在設計創世紀第三代的時候，蓋瑞特正沉醉於保羅及琳達・麥卡尼（Paul and Linda McCartney）的歌曲，因此，這兩個名字自然都被寫到遊戲裡面。至於還有許許多多受到音樂的其它影響（蓋瑞是個十足的發燒友），玩者只要具有敏銳的視覺和聽覺，一定可以從遊戲裡面看出個所以然來。

Lord British 之死

或許就是因爲他太過於投入創世紀的關係吧，當蓋瑞特知道有人想出一種辦法可以在創世紀第三代裡殺死 Lord British 的時候，他顯得十分地憤怒。一般說來，蓋瑞特爲了保護這個角色，總是將他設計成對所有的攻擊免疫，因此，理論上 Lord British 是殺不死的。然而卻有一些聰明的玩者想到要去挑釁 Lord British，等到他追出王城以後，這些「叛軍」再登上事先

停在附近海灣裡的船上，開砲對他猛轟。由於 Lord British 通常是一直待在王城裡，蓋瑞特壓根兒沒有想過他會遭到砲轟，因此就算 Lord British 是鐵打的，仍然難逃劫數。就這一次，蓋瑞特發誓再也不允許這種事情發生，因此從創世紀第三代以後，雖然「任務剋星」（Quest Busters）雜誌一再地重金懸賞，至今仍然沒有人能夠再次殺死 Lord British。

大銀蛇的故事

玩過創世紀的人應該都認得大銀蛇（The Silver Serpent），它最早出現在創世紀第二代裡，到了第三代則一躍而成為極重要的角色。在這個遊戲裡，我們可以聽到酒店裡的戰士神秘兮兮地暗示著：「Exodus 位於銀蛇島之上。」而到處散佈的謠言也說大銀蛇守護著一個妖氣衝天的小島。等到有了船以後，我們終於能看到海上有一個蛇形的標記。這時候，玩者必須要知道魔咒，對著大銀蛇喊出咒語以後，就可以進去那個魔島消滅魔王 Exodus 了。慢慢地，到了接下來幾代的創世紀裡，銀蛇演變為盾牌、以及一些其他物品上的雕飾，使得遊戲裡中世紀的傳說氣氛更顯濃厚。

故事發展至創世紀第六代，我們終於得以見到這個傳說的根源。那些傳遍了酒店、餐館，地下城探險家口中津津樂道的神秘銀蛇，原來是生活在 Britannia 大陸另一面世界裡的稀有爬蟲類，只有在這個未知世界的地下墓穴裡才能夠見到牠們的蹤跡。然而，在實際生活裡卻全然不是這麼一回事，銀蛇原來只是蓋瑞特少年時代的一段插曲。

在蓋瑞特十一歲的時候，他的藝術家媽媽正埋首於銀飾的創作，他和兄弟姐妹們則喜歡在旁邊圍觀。那個時候。蓋瑞特最喜歡看一部叫做「洪荒博士」（Doc Savage）的電影，片中的邪惡土人老是喜歡在胸口上畫一條蛇。有一天蓋瑞特在觀看母親工作時，忽然心血來潮想做一條類似那些土人胸口上畫的東西，於是他告訴他的母親，接著他母親便幫助他完成了一條銀蛇。銀蛇完成以後，蓋瑞特想將它戴在自己的脖子上，便開始尋找一條像樣的鍊條。結果找著找著，竟然把他母親一條金屬製的腰帶給拆了，再用鉗子將之重新組合成為一條項鍊。事後他的母親雖然大發雷霆，卻已經無法挽回那條腰帶了。

銀蛇項鍊從那時候開始就一直掛在蓋瑞特的脖子上，幾乎是一刻也不曾拿下來過，因為要拿下它一定得用螺絲起子費一番工夫才行。「其實我本來想留一節開關的。」蓋瑞特說：「但是要做這東西實在太過麻煩，所以最後我乾脆就不打算拿下來了。」那條項鍊由於長期被蓋瑞特戴在身上，早已失去了原有的金屬光澤。並且已經開始生銹，難怪蓋瑞特會說：「我想，有一天我會死於這些銹的毒素。」

每一個初次見到蓋瑞特的人（尤其是那些沒有玩過創世紀的），總會以為這條掛在他脖子上的銀蛇是屬於某個邪魔歪道的信物，其實正如前面所說的，那只不過是他小時候的一段插曲罷了。雖然如此，蓋瑞特珍惜這條銀蛇的程度卻遠勝過其它任何的物品。有一次，蓋瑞特在幫朋友把陷在雪地裡的車子推出來後，一不小心將這條銀蛇給弄丟了，結果他為了要找到銀蛇，竟然逼著他的朋友去接受催眠治療好回想出最後一次看到銀蛇的地方。在催眠失敗以後，他甚至沮喪得想要去找心理醫師治療。還好後來銀蛇突然奇蹟似地出現在他哥哥家裡的走道上，否則後果真是不堪設想。這麼多年來，銀蛇總共只有離開過蓋瑞特兩次，另一次是在 1983 年的 11 月，蓋瑞特的父親帶著這條銀蛇登上哥倫比亞號太空梭。

一種新的構想——除了打打殺殺以外

創世紀第三代出版以後，蓋瑞特開始收到許多遊戲迷們寫來的信，在此之前，他可以說是一直處在一種隔離的狀態下創作的。當他開始讀這些信函以後，突然感受到一種責任的負擔，他說：「突然之間，我發覺到除了打打殺殺以外，人們對這個遊戲各有自己的看法，可見這個遊戲帶給他們的衝擊非常大。」看著每個人對這個遊戲各不相同的見解，帶給蓋瑞特無

比的快樂，然而其中卻也有不少的誤解。最嚴重的誤解是來自一些宗教狂熱份子，蓋瑞特回憶說：「他們只是看到這個遊戲的封面（一個惡魔），就來信說我正在敗壞青少年，並且要我把那些磁片全部燒毀。其中有一個更是一直打電話來罵我是魔教徒。」起初，蓋瑞特覺得很委屈，想打電話向那些人解釋，讓他們知道他們的想法錯了。但是他終究沒有這麼做，因爲他認爲對於某些過分偏激的人，多說是無益的。

有了大眾的支持，創世紀第三代總共賣出十二萬套，並且贏得軟體出版商協會所頒的金質獎章和列名於電腦遊戲世界雜誌（Computer Gaming World）遊戲榮譽榜（Hall of Fame）的殊榮，Origin 公司因此得以持續成長。但是蓋瑞特並不以此而自滿，有感於大眾的迴響和他們對這個遊戲的種種見解，蓋瑞特很快地將目標鎖定在另一個全新的構想——創造一個「沒有魔王的角色扮演遊戲」上。

第五章
天人合一的境界

1985 年 Origin 公司從休斯頓遷往新英格蘭區（New England）的新罕浦夏（New Hampshire），蓋瑞特因水土不服而心情沮喪。他總覺得新英格蘭人太過於內向且懷有敵意，同時這裡幾乎沒有夜生活可言，到處一片死氣沉沉的，久而久之，連他自己也變得孤僻多了。這種改變的結果是，蓋瑞特逐漸對外界有所保留，因而有更多的時間來構想創世紀第四代。令人難以想像的是，這個具有崇高道德使命的遊戲竟然是在這樣黯淡無光的情況下產生的。

經過幾個月的構思，蓋瑞特總算想到一種方法可以讓遊戲中的主角不論是在能力、個性及信仰等方面，都和玩者本身一致，同時他也已經把處理這個過程的常式寫好了。接著他經過一番精挑細選，好不容易列出了八個玩者必須遵守的美德，現在只剩下一個難題：這個遊戲的最終目的究竟是什麼呢？打開電視機，他無聊地在各個頻道間切來切去，突然間，一部有關死海書卷（The Dead Sea Scrolls）的紀錄片映入眼簾，一個瑜珈修行者正坐在充滿香氣的印度古廟裡吟唱著。這個畫面深深地吸引了蓋瑞特的注意力，不到一會兒工夫，他已經確定創世紀第四代的主題，並且想好了這個遊戲的副標題，他決定將這個遊戲命名為「天人合一」（Quest of the Avatar）。

轉捩點

創世紀第四代從許多方面來看，都可以說是蓋瑞特一個極重要的轉捩點。這時，他的學習過程已經結束，就像是一位文學家能夠完全駕馭文字的技巧一樣，他的程式設計技巧已經到達巔峰，因此他磨拳擦掌地想找個不同凡響的題目發揮，而不是那些老掉牙的「殺魔王」、「尋寶藏」的故事。因為這個緣故，他花了比以前任何一個遊戲都要長的時間來構想創世紀第四代，並且將遊戲迷的反應和來信列入參考，既然大家喜歡賦予創世紀一些原本並不存在的意義，他決定乾脆將這些意義具體化，再加入一些符號及新點子，好讓玩者有更多思考的材料。

「我認為每個人的一生只不過是資訊從電化學性頭腦流進和流出的過程。」蓋瑞特分析道：「因此，理論上只要有一個玩者肯花一百個小時玩我的遊戲，我就有一百個小時的時間輸入資訊並影響他。這種想法讓我對遊戲的內容感到一股強烈的責任感，連帶地也使創世紀系列從此產生了極大的變化。」想到前幾代裡幾乎等於要玩者去偷、去搶以求生存，蓋瑞特就覺得渾身不舒服。他並不是怕青少年會真的因此而去偷、去搶，但是他卻覺得自己有能力，也有必要去寫一個遊戲讓玩者用不著這麼做。他想要創造一個更真實的世界，在那裡玩者會因為偷竊而被逮捕，也會因為攻擊老百姓而遭受群眾唾棄。

宗教問題

嚴格來說，蓋瑞特的家庭並不信仰任何宗教，而他小時候所上的主日學校也是個融合各個教派的地方。在那個學校裡，老師的教育方式是講解一段聖經上的故事，然後告訴他們這個故事所隱含的寓意，而不像一般基督徒那樣地強調「這就是真理」。然而，當時年幼的蓋瑞特卻仍然對一些具有恐嚇性的寓言故事懼怕不已，「現在我已經是個成人，同時也瞭解這些故事為什麼會流傳下來，因此我可以決定是不是要相信這些故事。」蓋瑞特說：「我大哥是個教徒，我和羅勃則不是，我們都做了自己的選擇，這才是重點。我的父親並不信教，母親則有些許宗教信仰，但是他們認為自己的小孩應該接受比較客觀的信仰教育，因此為我們找了這

樣一所主日學校。現在我的兄弟姐妹們各有各的信仰，這都該感謝我的父母。」

為了避免創世紀第四代的故事又無端和宗教牽扯在一起，蓋瑞特將大部分的精力投注在安排遊戲裡的符號和訊息上，他決定將構想著重在精神上而不是宗教上的啓發。他的目的是去創造一個具有倫理道德的社會，在那個世界裡人人必須要遵守既訂的道德規範，不只是因為遊戲中的任務要求如此，更重要的是其他的人民會因此而對你友善。所以想要在創世紀第四代裡獲得成功，玩者必須要修完八項美德，做一個受社會認同的好人，至於尋找知識寶典（The Codex of Ultimate Wisdom）以及完成一連串的任務，都只不過是個形式罷了。此外，對於遊戲裡面出現的符號、情節及一些新的構想，為了避免牽扯到任何宗教，蓋瑞特也都很仔細地加以斟酌考慮，以減低再度被玩者誤解的可能性。

克服第一道難關

開始設計創世紀第四代以後，蓋瑞特遇到一個十分棘手的問題：以傳統的角色扮演遊戲來講，因為人物的屬性可以讓玩者自行設定，往往造成遊戲裡的角色充其量只是個傀儡罷了，有些時候甚至還會和玩者本身的個性完全相反，這怎麼能代表玩者生活在像創世紀第四代這樣一個具有倫理道德而且近乎人性化的社會上呢？因此蓋瑞特決定讓遊戲裡的角色徹底成為玩者的化身。只要玩者對事物的看法不同，角色的屬性就會跟著有所改變，然後遊戲也會開始在不同的城市裡，這些都視玩者對八項美德的偏好而定。這個嶄新的構想突破了傳統角色扮演遊戲的瓶頸，而往後的創世紀系列也一直沿用著這個決定人物屬性的方式。

至於該如何去展現這個構想，蓋瑞特決定要採用吉普賽算命家算命的方式，先用紙牌問玩者一些問題，然後再根據玩者的回答來換算角色的屬性。然而問題究竟要怎麼問才好呢？到底是那些因素造成一個人的特質並決定他的成功與否呢？經過了幾個月的研究，蓋瑞特列出了一大串造成人類善良以及邪惡的因素，像是熱情、嫉妒等，正當他為簡化這一大串列表而煩惱的時候，他看到了有關死海書卷的紀錄影片。

「書卷上記載著有關基督的一生，並提到有一段時期他曾到印度去修行。」蓋瑞特說:「基督的確真有其人，這點可以從世界各地的文字記載中看出，而印度教對基督則另有一番說法。他們相信有十六種方式可以淨化人的身心，每一種方式都隱含著一股心靈上的力量，某些瑜珈修行者就是藉著這個力量來停止心跳或其他的身體機能，我相信他們真的能做到。有趣的是，印度教徒們普遍都相信基督是個很強的瑜珈修行者，他的道行已經達到最高的階段——聖者（Avatar），因而他早已用那十六種方式淨化過他自己了。在這十六種方式之中，五種用來淨化身體，五種用來淨化心靈，而最後一種則會使人和上帝合為一體。今天的印度教徒認為歷史上總共出現過兩位聖者，其中一位是個女預言家，另一位則是基督。因此當基督教徒一直說基督是上帝的兒子（Son of God）時，印度教徒則反駁說：你們誤解了，基督從未說過他是上帝的兒子，他只不過是說自己已經達到天人合一（One with God）的境界罷了。對於同一個歷史事件，這實在是很有趣的兩種說法，也正是它吸引我的原因。」

從死海書卷的紀錄片裡蓋瑞特得到了「聖者」的觀念，在翻遍百科全書和字典以後，他總算瞭解到聖者的真正含意——宗教信仰及精神力量的具體化——這恰好和他先前所構想的不謀而合。自然而然地，創世紀第四代就發展成為一個讓玩者能夠將自己的信仰及精神力量具體化，以便達到「天人合一」境界的奮鬥過程。

一個童話故事的啟示

確定了「天人合一」的主要目的以後，蓋瑞特逐一由列表裡篩選出人類美德的原動力，漸漸地，他的心裡開始有個底了。在一個偶然的機會裡，蓋瑞特重看了一遍他心愛的童話故事——綠野仙蹤（The Wizard of Oz），由於晝思夜想的都是那些美德的原動力，他很自然地

對這個童話產生了另一層解釋：稻草人想要一個頭腦，是嚮往真理（Truth）；錫人在找一顆心，那代表愛（Love）；而懦弱的獅子則想要擁有勇氣（Courage）。這三個原動力原本都只是他自己的想法，現在由於這個「誤解」，讓他很高興又有人和他的想法一致，尤其這個人又是他心儀已久的作者，於是他就立刻決定以這三者做為所有美德的基礎。從這三個相互獨立的原動力裡，蓋瑞特仔細地加以排列組合，終於敲定了創世紀第四代裡的八項美德。

六角星的秘密

在創世紀第四代的遊戲套裝裡附贈了一枚銅幣，上面所刻的神秘六角星正說明了蓋瑞特創造這八項美德時的心路歷程，這個神秘的六角星同時也出現在玩者找到知識寶典時的遊戲畫面上。根據蓋瑞特的解釋，六角星裡的三個圓分別代表了三樣美德的原動力：真理、愛和勇氣。而在構成六角星的六條直線當中，與真理之圓相切者代表誠實（Honesty），與愛之圓相切者代表同情（Compassion），與勇氣之圓相切者則代表勇敢（Valor）。另外三條直線各和兩個圓相交，代表了兩項原動力的調和：真理和愛調和形成了正義（Justice），愛和勇氣調和形成了犧牲（Sacrifice），勇氣和真理的調和則是榮譽（Honor）。在六角星正中央被三個原動力所包圍的小圓是指一個人內在的心靈力量（Spifituality），至於最外面沒有和任何原動力相交的大圓則是代表驕傲（Pride）。在創世紀第四代裡，每個美德都有一座城市為其表率，然而代表驕傲的城市卻早已被毀滅了，因此我們可以很容易地瞭解到驕傲是不對的，唯有謙虛（Humility）才是美德。

蓋瑞特費了很大的心思在這個符號上面，盡量避免它被任何人誤解，同樣的情形也出現在另一個標記上。為了創造一個能夠代表和平和安祥的標記讓玩者在「天人合一」裡佩戴，蓋瑞特苦思良久，因為他既不想和基督教扯上關係，也不想讓大眾認為他個是魔教的信徒，最後他總算在一部影片「Logan's Run」裡找到了一個適當的標記——Ankh 做為玩者的護身符。在這部影片裡，Ankh 被用作指引那些躲避暴政的人到聖殿裡藏身的標記，它和十字架極為相像，但是它的頂端卻是個小圈圈，因此使它有別於普通的十字架。這個標記在古代的埃及還代表了生命和重生的意義，由於這些意義和遊戲的主題能夠相互呼應，最後蓋瑞特不但讓 Ankh 出現在遊戲之中，還在遊戲的套裝裡附上一個金屬製的護身符 Ankh。

人物屬性的決定

關於遊戲前人物屬性的決定，蓋瑞特採用了一種迂迴的方式。他設計了一系列有關八項美德的遭遇，然後讓玩者在每個狀況的兩種抉擇中任選一種，如此一來，玩者就會在有意無意間表現出對某一項美德的偏好，因此使程式能夠決定人物的屬性。「要比較八項美德，總共有 63 種可能的組合。」蓋瑞特說：「所以我們必須準備 63 個不風的故事來比較任兩項美德。」舉個例子來說，比較誠實和同情的境遇就像這樣：主人交給玩者一大包未經點過的金子要他拿到銀行去存，但是在半路上玩者卻遇到了一個即將餓死的乞丐，這時候玩者只能有兩種選擇，其一是照實地把所有的金子存入銀行；另外一個選擇則是偷偷地塞給乞丐一塊金子，反正金子沒有點過，根本沒有人會發現。答案沒有所謂的對與錯，只不過要測驗玩者究竟認為那一項美德比較重要罷了。

像這樣的測驗會一直進行下去，直到程式找到玩者認為最重要的一項美德為止，然後就可以決定玩者在遊戲中所要扮演的角色，比方說這項美德是勇敢，那麼玩者就會扮演戰士；若是謙虛，則玩者是一個牧羊人。為了測試這個方法是否準確，蓋瑞特另外還將這八項美德直接敘述出來，然後找一些人做類似的測驗，經過了許多次的試驗，蓋瑞特發現這些人偏好的美德幾乎每次都相同，總算證實了這個方法的準確率極高，他因而敢大膽地採用這個方法。

至於人物屬性的計算方式，蓋瑞特的理論是這樣的：比方說玩者比較偏好誠實，表示他喜歡追求真理，因此將他歸類為學者，而學者另外還分等級，越是偏好誠實和真理者，智慧（Intellgence）屬性就越高，同時也越接近魔法師（Mage）的職業；另一方面，要是玩者越偏好勇敢，則他的力量（Strength）屬性就越高，職業也越偏向於戰士（Fighter）；若是偏好愛和同情等美德，玩者會被歸類為藝術家，因而敏捷（Dexterity）屬性偏高，職業就接近於吟遊詩人（Bard）。

這些測驗是以古代吉普賽占卜家的形式出現的，畫面上每個狀況都以兩張繪有圖像的紙牌來表示，選擇不同的紙牌則會有不同排列的黑珠子和白珠子出現，這些小珠子的排列方式正是影響人物屬性的關鍵所在。然而這個秘密最後卻還是被某些聰明的玩者們給解開了，因此他們可以藉由選擇適當順序的紙牌來達到自己想要的人物屬性。

對話方式

雖說創世紀第四代的真正目的是要修滿八項美德並成為聖者，但是為了要讓遊戲有結束的感覺，蓋瑞特還是在遊戲裡加入了一個主要的任務——尋找知識寶典（The Codex of Ultimate Wisdom）。這個任務必須藉由和 Britannia 的居民談話來達成，因為蓋瑞特將一些線索和達成任務所必須用到的物品全都散布在 Britannia 的各個城市間。而這個遊戲的成功，最主要也是借助於這種遊戲方式，由於一個全新的關鍵字分析系統開發成功，使得對話的連貫性極佳，因而讓玩者有一種身歷其境的感覺，也更能夠感受到那種逐步探索蛛絲馬跡的樂趣。這個對話的界面在當時堪稱是最先進的，當玩者要和一個居民談話的時候，只要輸入像是 Name、Job 等，或是一些從其他居民那裡聽來的關鍵字，對方就會回答玩者所問的問題（當然也常會有一問三不知的情況發生），在他的回答裡，玩者又可以再找出幾個關鍵字，接著玩者可以繼續問這些關鍵字或是去請教別人。就這樣一字一句地問下去，使得遊戲裡的任務一個個串接在一起，因此劇情的發展就顯得緊湊多了。

神秘的數字

要是玩者稍為細心一點，還可以在創世紀第四代裡發現一件很有趣的巧合，在這個遊戲中總共有八項美德、八座城市、八個神殿、八句祈禱詞（Mantra）以及八個標記（Rune），而玩者所能夠帶領的小隊組員最多也是八個（不過，要是玩者的美德點數不夠高，某些人是會拒絕加入的）。另一方面，地下城共有八座，每座有八層，就連玩者最後找到的無限知識其極限符號也是一個橫躺著的 8。這些巧合究竟代表著什麼意義呢？有人說它暗示著菩薩道的八個途徑；更有人說這是蓋瑞特受到重映影片「Eight is Enough」的啓發，然而眾說紛云，到底事情的真相如何，就要靠玩者自己去揣測了。

創世紀第四除了這許許多多的符號、標記和前三代有很大的分別外，它的景物和細節也都遠遠地超越了前三代。以陸地來說，Britannia 的面積足足是第三代裡 Sosaria 大陸的 16 倍大，而塊狀圖案的樣式也加倍成為 256 種。由於樣式的大幅增加，地形的分別更加細緻，例如現在海面分有深海和淺海兩種，而某些更淺的淺灘甚至於無法行船。此外六分儀（Sextant）的加入也使遊戲增色不少，有了經緯度的概念以後，創世紀系列和真實世界的距離越拉越近，物品和城鎮的地點現在都可以用經緯度來表示，舉例來說，存放著知識寶典的冥河深淵（Stygian Abyss，將有一遊戲以此地為背景）其位置就可以表示成「OJ，OJ」。關於這個奇特的地點代號，不少遊戲評鑑家相信是蓋瑞特無意間在佛羅里達的迪斯奈樂園裡發現了一個詭異的柳橙汁（Orange Juice）祭典之後所產生的靈感。

第一代裡的飛行車和第二代裡的飛機在創世紀第四代中都被熱氣球取代，這個飛行工具就像帆船一樣，必須借助於風力才能航行，因此飛行的速度和風向大有關係。另外，流傳已

久的大銀蛇傳說則被用來爲一個騎士團（Knights Order）命名，遊戲裡的一座城堡就是這個騎士團的大本營。至於在音樂、音效以及動作畫面方面，創世紀第四代也都再度爲角色扮演遊戲創下了一個新的高峰。

更真實的魔法系統

創世紀第四代的另一項重大改革就是魔法系統的改進，這個靈感乃是得自於路易士的「那尼亞年代史」。在「那尼亞」裡，那個可以讓人在不同世界間穿梭往來的魔法衣櫥是用那尼亞的特殊木材製成的，這個用實物來代表某種魔法力量的觀念激起了蓋瑞特的企圖心，於是他決定創造一組理論，並以假想的科學及醫藥的知識來支持，好讓創世紀的魔法系統顯得更加有跡可循，玩者才能更自然地去接受這個中古時代的魔法理論。爲了達到這個效果，蓋瑞特除了使用一些別具意義的拉丁字來代表魔法（例如 Luminae 用來表示照明術）外，還創造了許多的藥材讓玩者去配製施法時所需的藥劑。這些藥材對於魔法的貢獻都有實質上的意義，而且藥材的配量也有一定的比例，因此玩者必須像古代的煉丹師一樣，小心翼翼地去調配適當的魔法藥劑。舉例來說，蜘蛛絲（Spider Silk）是一些有關凝聚物品的魔法所必需用到的藥材，這就是取自蜘蛛網的自然特質。有了這些相互關聯的理論基礎以後，創世紀系列的魔法理論從此變得更加合理，同時也更加的牢不可破。

破紀錄

就像前幾代的遊戲一樣，蓋瑞特一個人寫了創世紀第四代大部分的程式，而查克・布許和史提夫・繆斯（Steve Meuse）則給予他少許的協助。繆斯負責讓主角以外的其他人物能夠自行活動，布許則負責了遊戲開頭的簡介以及遊戲結尾的畫面（他同時還在遊戲裡扮演了弄臣 Chuckles 的角色）。遊戲完成以後，Origin 將之交由電子藝術公司（Electronic Arts）獨家發行。

1985 年，遊戲玩者們在苦等了兩年以後。總算等到了蘋果電腦版的創世紀第四代，而其他電腦機型上的版本也陸續推出。由於前三代早已打響了名號，創世紀第四代很快地銷售超過二十萬套，同時還打破了告示雜誌（Billboard）電腦遊戲排行榜的紀錄，連續六個月排名第一。在電腦遊戲世界雜誌所舉辦的票選當中，創世紀第四代被選進「遊戲榮譽榜」裡，連同創世紀第三代，蓋瑞特一個人就獨佔了榜上角色扮演遊戲的三分之一。而另外一本遊戲雜誌「任務剋星」（QuestBusters），則封創世紀第四代爲 1985 年年度最佳任務。

第六章
招兵買馬

截至目前爲止，創世紀系列除了遊戲包裝、說明書的撰寫以及少許畫面以外，其餘的每一塊圖形、每一段對話幾乎都是由蓋瑞特一個人獨力完成的。在創世紀第四代出版以後，蓋瑞特兄弟逐漸意識到產品多樣化的重要性，爲了維持公司的正常營運，光靠創世紀系列顯然已經不夠，於是他們開始在各個以大學電腦科系聞名的城市中刊登廣告，廣徵程式設計人才來支援 Origin 的軟體開發小組，準備要推出其他各類型的遊戲。

第一個前來應徵的是達拉斯・司乃爾（Dallas Snell），他原屬於企鵝軟體公司（Penguin Software），並曾在 1984 及 1986 年寫過 The Quest 和 Ring Quest 兩個冒險遊戲。這個自稱養豬養得不耐煩的農家男孩是個自學有成的蘋果電腦程式設計家，他加入以後爲「戰魔」（Ogre）寫了人工智慧，然後再爲創世紀第五代寫了故事簡介部分和遊戲結尾時的畫面。當 1986 年蓋瑞特決定以機械語言重寫創世紀第一代時，他則負責了遊戲最後遭遇巫師 Mondain 的部分。

另一個同屬於企鵝軟體公司的高手——貓博士（Dr. Cat）於 1986 年加入，他寫程式的歷史可以追溯至小學時他父親送他一台只有 8K 記憶體的 Commodore PET 電腦開始。在十六歲時他進入印第安那大學專攻電腦，像蓋瑞特一樣，不久以後他輟學以追求更高深的技術。貓博士原名大衛・沙比羅（David Shapiro），在加入 Origin 以前寫過的遊戲較爲著名的有企鵝軟體公司出品的亞馬遜探險（Expedition Amazon）和卡達敘寶劍（Sword of Kadash），後來 Origin 出品的忍者秘術（Moebius），其 Commodore 64 版本就是由他改寫的。

約翰・麥爾斯（John Miles）則在 1986 年年底加入 Origin，他聲稱他在蘋果電腦上的成功完全「歸功」於一位不盡責的老師，迫使他必須自行摸索。就像其他的組員一樣，他在加入 Origin 以前也曾玩過創世紀系列的遊戲，在寄給 Origin 公司一份他所寫的角色扮演遊戲的展式磁片以後，他得到了這個工作，接著他便領導了一個工作小組，專門負責讓創世紀第五代裡的人物各有各的作習時間。在往後的日子裡，創世紀第五代一半以上的程式都是由他完成的。

創世紀第一代程的小玩笑

麥爾斯另外還負責了新版創世紀第一代的片頭及簡介，這是他一邊旅行，一邊在各地的汽車旅館裡寫成的。在新版的片頭裡，首先我們可以看到一幅中世紀的景色——一座城堡矗立在寧靜的湖邊，當一隻飛鳥飛過畫面棲息在枝頭上時，湖裡緩緩伸出一隻握著寶劍的手。麥爾斯老早就料到電腦商店會不斷地展式這個片頭畫面，因此他決定要和大家開個小玩笑：每當這個片頭重覆四遍，畫面上就會出現一位騎士騎著馬跑過地平線、然而正當圍觀的群眾看過一次，再度聚精會神地等著下一次騎士出現時，他們會發現畫面上出現的竟然是一輛紅色的「藍寶堅尼」（Lamborghini）跑車，而且就在這輛跑車快速駛近城門的時候，城門又會砰一聲地關上。看著圍觀群眾那目瞪口呆的表情，麥爾斯不禁哈哈大笑，事實上那是他故意設計的一個娛興節目，每當騎士出現四次，就讓紅跑車取代一次。雖然我們在畫面上看不到騎士和跑車同時出現，但是據麥爾斯透露，只要知道適當的按鍵，騎士和跑車的出現是可以任意控制的，因此我們甚至可以看著它們一起出現在畫面上競速。例如在蘋果電腦的版本上，等到白色的 Origin 標題出現時，如果是 Apple Ⅱe 就同時按著 <Control>-<Shift>-<2> 三鍵（Apple Ⅱ Plus 則是 <Control>-<Shift>-<P>）就會啓動跑車；而 <Control>-<K> 則會叫出騎士，這樣一來，這兩樣東西就同時出現在畫面上了。

南遷

由於一直不能夠適應新罕浦夏沉悶的氣氛，1986 年底蓋瑞特再度南遷回德州，麥爾斯和司乃爾則在 1987 年初動身，他們計畫在德州奧斯汀的辦公室裡繼續完成創世紀第五代的開發，至於出版和市場管理等部門，仍然留在新罕浦夏由羅勃來指揮。而另外兩名程式設計師——奧克拉荷馬州（Oklahoma）來的賀門．米勒（Herman Miller）和波士頓來的陳雪麗（Cheryl Chen），則留在新罕浦夏繼續進行一些像是版本改寫等的工作。

由創世紀第四代所造成的強烈旋風此刻正迅速地襲捲過全世界，所到之處無不引發廣泛的討論，許多玩者紛紛來信表達他們對創世紀第四代的看法。蓋瑞特每次接到信以後都迫不及待地去看那些負面的反應，深怕大眾無法接受他這種將意識形態注入遊戲裡的做法。然而，很幸運地，大眾和評論家們都一致對這個遊戲深表肯定，因而締造了創世紀第四代的高銷售量。來信之中，雖然也有一些玩者表示他們還是比較喜歡玩「見一個殺一個」之類的角色扮演遊戲，但是蓋瑞特卻堅決地表示他再也不會去寫那種遊戲了。

得到大眾的肯定與支持以後，蓋瑞特決定要擴大創世紀系列的故事性，並且再做進一步有關意識形態的嘗試。既然前一代呈現了美德好的一面，在創世紀第五代裡，他決定要讓玩者看看壞的一面：要是執政者開始強迫人民一定要遵守八樣美德，只要做不到就施以刑罰，那將會是什麼樣的情形呢？

Lord British 失蹤

在實現這個新構想的過程當中，蓋瑞特馬上就碰到了一個難題：Lord British 的形象問題；他實在不想讓他的化身成爲一個暴君，但是除此之外，還有什麼辦法呢？經過了一番深思熟慮，他認爲形象還是比較重要，因此決定讓 Lord British 消失，刻意安排他失蹤在地底世界（Underworld）裡。玩者在這個遊戲裡的最後一個任務就是要去解救 Lord British，然而就像在前一代裡一樣，這個有形的目標並不是最重要的，真正重要的是完成它的過程。

就在 Lord British 失蹤的當口，蓋瑞特引進了另外一個角色——Blackthorn 來霸佔王位，他其實是個好人，只不過被人誤導罷了。Blackthorn 用所謂的 Britannia 道德論來取代玩者在前一代裡追求「天人合一」的境界時所遵循的聖者之道（Way of the Avatar），同時還打算用嚴刑峻罰來「幫助」人民成爲聖者。提到誠實，他宣布：「說謊者一律割掉舌頭。」；至於同情，你如果不幫助那些亟需援助的人，Blackthorn 會令你遭受到和他們一樣的痛苦。在這種高壓的統治之下，Britannia 終於變成一個人間地獄，城鎮裡到處都是絞刑臺和斷頭臺，這時候玩者所扮演的角色就像是俠盜羅賓漢一樣，必須要藉著反政府的方式來幫助人民。然而說起來簡單，實際上的狀況卻不是這麼單純，有些人民的確遭受迫害，但同時卻也有另一群人因爲這個戒嚴法而受益，他們會告訴你由於這些嚴刑峻罰，社會上的犯罪行爲幾乎已經絕跡，人民的生活如此安定，你還有什麼好不滿的呢？因此，相對於創世紀第四代的黑白分明，第五代裡的社會實在是複雜多了，有些人向你抱怨 Blackthorn 有多麼壞，有些人卻誓死要效忠他，甚至於還有一些人雖然知道他的作法是不對的，卻因爲自身的利益而處處和你作對。所以玩者在這一代裡所要做的，除了要完成一系列的任務以外，還必須設法讓這些人達成共識才行。

進退兩難的處境

創世紀第五代的另外一個特點就是常常會陷玩者於進退兩難的處境。例如在遊戲中曾經有一段情節，玩者必須把一位同志交給官方才能夠獲得遊戲進行必須的線索，這雖然是一個痛苦的決定，但是除此之外卻別無他法，充分地顯示出這個遊戲是多麼地接近真實的人生。

另外蓋瑞特還特地設計了一些劇情來激起玩者情緒化的反應，以便讓玩者能夠更加地投入這個遊戲。以往在傳統的角色扮演遊戲中，魔王總是要等到最後大決鬥的時候才能見到，其它時間玩者根本不可能知道魔王長什麼樣子，但是在創世紀第五代裡的 Blackthorn 可就完全不一樣了，他自始至終總是不斷地和玩者作對，並且還經常出現在玩者面前，因而大大地激起了玩者反抗的情緒。在劇情中有一段就是 Blackthorn 抓走了吟遊詩人 Iolo，並且還威脅 Iolo 告訴他一些情報，否則就要將他的身體砍成兩截。這段情節再度陷玩者於進退兩難的處境，如果說出來，將會給社會、人民帶來極大的災難；但是不說，這個元老級的戰友又會因此而死於非命（就算用起死回生的法術也回天乏術，因爲根本連屍體也不剩），這的確給玩者帶來了嚴重的身心煎熬，但是換個角度來說，卻也顯示了蓋瑞特苦心經營的成果。

敏感話題

創世紀第五代設計期間曾經有一位員工離開 Origin 公司，這牽涉到一個敏感的話題。事情是發生在蓋瑞特設計創世紀第五代地下城的時候，由於程式設計上的限制，在地下城中不論放置任何物品或是生物，都不可能具有談話的效果，因此蓋瑞特頂多只能布置一些見了人就攻擊的怪物。而且就算是擺個普通的村民，其表現出來的行爲和那些怪物還是大同小異，實在沒什麼意思。到後來蓋瑞特漸漸感到厭煩了，便想要物色一些新的圖形來點綴單調的地下城。突然之間，他的腦海裡浮現了一個景象——兒童，於是他馬上在一座地下城中布置了一些牢房，然後再讓這些牢房裡關滿了小孩。最後的結果是，每當玩者按了牆壁上的機關把門打開，這些小孩就會傾巢而出並且開始攻擊玩者。

起初蓋瑞特並不特別在意，他只是把這個部分當作另一個讓玩者進退兩難的情節，但是當一位遊戲測試員玩到這個房間時，卻引發了一個敏感的問題。由於這名測試員是個虔誠的教徒，因此他對這個設計的反應極爲強烈，他認爲這個讓玩者必須殺死小孩才能夠通過房間的作法，簡直是鼓勵人去虐待兒童，因此他寫了一封長篇大論的信給羅勃，表示他不願意和一家提倡虐待兒童的公司有任何的瓜葛，然後就辭職了。羅勃接到信以後大爲震驚，看了信上所寫的，他也認爲蓋瑞特的這個作法是不對的，因此要蓋瑞特把這一段刪掉，最後他甚至還動員了他們的父母，在家裡引起了一場激辯。然而正如眾所周知的，這個房間最後還是被留在創世紀第五代裡面，因爲蓋瑞特自始至終都強調他絕對沒有提倡虐待兒童的意思。其實，只要玩者能夠靜下心來思考，會發現並不一定要殺光這些小孩才能夠通過這間房間。事實上，你可以施法迷惑他們走出房間，或者讓他們睡著，然後再通過這個房間就可以了，根本不需要殺死這些小孩。話雖如此，多數的玩者玩到這裡，還是直截了當地把小孩全都殺光了。

魔法咒語

在創世紀第四代裡蓋瑞特引進了魔法藥材的概念，因而使得整個的魔法系統更加真實化，現在蓋瑞特則決定將施法的方式再做一次修改，以便作出真正合乎中古時代的魔法術語。首先，他去借了一些有關拉丁文的資料，打算找出象徵著某些自然現象的字根及音節，經過幾天徹夜的苦思，他和其他的工作人員總算確定了創世紀第五代魔法的基本單元。最後他們再將這些音節修改一番，終於完成了一套極爲靈活的魔法語言。有了這套魔法語言，玩者能夠利用已知其意義的音節，將之組合成心裡所想要的功能，然後再鍵入對應的字母，就可以施展該項魔法了。舉例來說，an 是反義的意思，nox 則表示毒，一旦將他們組合起來，an nox 就是解毒魔法的咒語。

真實世界的翻版

創世紀第五代的另一項特色就是每一個居民都各有各的作習時間，這個特色使得創世紀第五代幾乎成爲真實世界的翻版。在以往同類型遊戲的幻想國度裡，居民通常是靜態的，他們總是靜靜地待在同一個地方等著你去發問，但是創世紀第五代裡的居民可就不那麼單純了，他們各自遵守著自己的作習時間，日復一日，就像是真實生活中的人們一樣。例如在 Yew 城裡有個叫 Jeremy 的人，他每天早晨九點起床，然後到牢裡看他因反抗 Blackthorn 而被監禁的兄弟，接著便回到旅館裡爲住店的旅客們做飯，到了傍晚他再去探望他的兄弟一次，然後就上床睡覺。像這樣的人在創世 紀第五代裡比比皆是，你如果想要找他們，就必須要了解他們的生活習性，否則常常會晚了一步。由於這個特點，蓋瑞特可以不費吹灰之力就給玩者製造了好幾道難題——你想從居民那裡得到任何啓示，就得先摸清楚他們的作習時間，難怪蓋瑞特會表示他只不過是在創造一個世界罷了，當他賦予這個世界生命和意義以後，剩下來的事就要靠玩者自行在這個世界裡探索了。


MIND FLAYER

至於在創世紀第五代裡面爲什麼每個人都能夠各自擁有一套恆久不變的作習時間，這其實都該歸功於時序概念的形成（「感覺」時間最簡單的方式，就是當你走近那些老爺時鐘的時候，可以聽到它們正在滴答滴答地響著，而且還會做整點的報時）。事實上在旅途當中，當時間越來越晚時，玩者還可以看到黑夜逐漸籠罩大地、能見度慢慢縮小的景象，這時候若是在燈塔附近，玩者甚至可以看到燈光一次又一次地掃瞄著，照亮了大地。此外，在這個遊戲裡還有季節的差異，隨著季節的轉移，農地會由光禿禿的一片逐漸變成滿地都是成熟的作物。

地面上的景觀

由於塊狀圖案的式樣較前一代裡加倍而成爲 512 種，使得地面上的景觀變得極爲細緻，從建築物到地形地物都有了很大的改進。在這一代裡，海岸線看起來平滑多了，不再像第四代裡的鋸齒狀。而一些建築物如王城和其它的城堡，現在都改爲多層樓的形式，玩者甚至還可以在城牆頂上行走呢！其他景觀如噴泉等的，由於配上了適當的音效，也都顯得栩栩如生。此外，在戰鬥的時候，舉凡斧頭、小刀及弓箭等，現在都可以朝著對角線方向發射，在前一代裡則只有敵人能夠這麼做，這真可以說是玩者的一大福音。

地底世界

在第四代結束以後，由於知識寶典被人從冥河深淵移至地面，因而引發了大量的地震和火山爆發，使得地底下形成了一個很大的空洞，裡面充滿了許多比以往更加強悍、更加可怕的怪物，這個空洞就是居民們口中的地底世界（Underworld）。在找到 Lord British 之前，玩者必須先摸熟這個黑暗且廣大無邊的地方，同時還要想辦法消滅三個邪惡的影之王（Shadowlord），然後才會具備一切必要的物品和過人的能耐去解救 Lord British。在創世紀第六代裡，這塊地底世界和第四代裡的知識寶典都扮演了極重要的角色。

創世紀第五代的軼事

就像在新版的創世紀第一代以及創世紀第四代裡一樣（在創世紀第四代裡，按下<Control>-<S> 鍵以後可以顯示出玩者八樣美德的點數，省去回到王城裡問 Hawkwind 的麻煩），創世紀第五代裡頭也有一些「特殊按鍵」，這是程式設計師們用來消遣或是測試程式時所用的。

當創世紀第五代在德州開發的時候，肯・阿諾像往常一樣，負責了音樂設計的部分，他曾經在創世紀第五代裡加了一小段程式來捉弄蓋瑞特。這個程式暗藏在蓋瑞特的電腦裡，每當電腦的鍵盤稍微久一點沒有被使用，這個程式就會開始動作，因而使得螢幕上所有的塊狀圖形都上下顛倒，簡直快要把蓋瑞特給逼瘋了。每次當蓋瑞特離開電腦去喝杯汽水，回來以後就會看到這幅「壯觀」的景象，實在令他搞不清楚程式到底出了什麼差錯。最後當肯・阿諾招認以後，所有的程式設計員都認為這是個非常有趣的點子，所以他們仍然把它留在遊戲裡面。要看到這個景象，玩者只要在野外（城裡不行）行走的時候喊出（Yell）flip flop（翻觔斗）兩個字，則所有的圖塊都會真的「翻觔斗」了。

此外，在蘋果電腦版的創世紀第五代裡，當遊戲開頭在介紹工作人員的時候，如果按下<Shift>-<Control>-<1>，將會看到一個很有趣的畫面，這是工作小組為了愚弄離職的程式設計員托西（Toshi）而設計的。托西原本是創世紀第五代的程式設計員，但是他在遊戲尚未完成以前就離職了。在他離職以後，其他的工作人員發現他在遊戲裡留下了一小段程式，只要玩者按下<Shift>-<Control>-<1>，畫面上就會出現一個閃爍的箭頭指向托西的名字。明白了托西的這個詭計以後，工作小組把這個程式做了全面的修改，最後當遊戲出版以後，托西興沖沖地邀請他的朋友一起來觀賞他的傑作，當他們按下了<Shift>-<Control>-<1>以後，萬萬沒有想到他們所看到的，竟然是托西這個名字從畫面上慢慢地消失掉。

創世紀第五代裡另外還隱藏了一個小型的編輯器，利用這個編輯器，玩者可以讀、寫任何的記憶體位址，甚至還可以執行一些創世紀的副程式。因此，理論上要修改任何屬性或是美德的點數，甚至於要改寫創世紀的程式都是可能的。這個編輯器原本是用來預防當機的，一旦玩者的遊戲不能夠執行或是嚴重當機，Origin 的消費者服務部門便可藉電話告訴玩者如何叫出編輯器並對程式做適當的修改，省卻了郵寄磁片回公司修改的麻煩。所以，類似的預防措施在創世紀第六代裡面也有，但是要叫出這個編輯器的五字密碼，至今卻仍然是 Origin 公司的最高機密。

測試遊戲

遊戲設計完成以後，蓋瑞特和麥爾斯想要在交給測試員測試以前先自己試試看這個遊戲是否能夠玩得完，因此他們兩個人便決定舉行一場「創世紀」的比賽。

首先，他們兩人先把各自的電腦裝備架設在同一個房間裡，以便能夠彼此看到對方的螢幕，接著他們就擺開了架式，開始進行這場世紀大對決。由於在以往的創世紀裡，蓋瑞特都是全世界第一個玩完的人（因為是他一個人設計的），因此麥爾斯在戰術的運用上非常謹慎小心，最後總算比蓋瑞特早一步救出了 Lord British。麥爾斯的戰略極為奇特，他並沒有組成小隊，從頭到尾都是以一個主角在進行，事實證明他這種方法比較聰明，因為他所消耗的戰鬥用品如隱形戒子等都比蓋瑞特的一個小隊少，因此在遊戲的進行上比較順暢，不會因為物品缺乏，受困於戰鬥之中而減慢進度。此外，由於他記得超級強力武器——魔法斧（Magic Axe）的所在（在城堡旁邊的空樹幹裡），而蓋瑞特卻忘了這個秘密，使得麥爾斯在作戰時無往不利，所以能夠比蓋瑞特早一步結束這個遊戲，成為歷史上第一個打敗蓋瑞特的人。

當一切都測試妥當以後，創世紀第五代——命運的鬥士（Warriors of Destiny）——在 1988 年交由 Broderbund 公司發行。這個遊戲迅速地超越了前一代的高銷售記錄，遊戲評鑑家們一致評定它是年度的頂尖遊戲；而任務剋星雜誌則封它為年度最佳魔幻角色扮演遊戲。

第七章
重大的改革

由於許多優秀的人才不斷地加入，到了 1989 年時，Origin 公司已經發展至擁有四十多名員工的規模，同時公司的佔地也成倍數成長，公司名下著名的遊戲已經超過 15 個，如：風行者（Windwalker）、武士傳說（Knights of Legend）等都是。這時候，爲了避免人員在新罕浦夏和奧斯汀之間來回奔波，同時也爲了方便協調，除羅勃仍然留在新罕浦夏掌理財政及國際事務等部門以外，其餘的人員、設備均早已遷回奧斯汀了。

從這個德州的小城開始，創世紀系列此刻已經擴展到了全世界，在各地都具有很高的知名度。以英國爲例，其冒險及角色扮演遊戲雖然從 1970 年代就已經出現，然而因爲人們大多使用卡帶而非磁碟片來儲存資料，導致這些遊戲並不普及，一直要等到創世紀第四代發行以後，市場才逐漸打開。至今，創世紀系列在歐洲方面的銷售量已經達到美國本土的四分之一。

國際化

除了歐洲以外，創世紀系列在亞洲各地的市場也佔有一席之地。在 1980 年代初期，創世紀第二代曾經由 Sierra 公司授權在日本發行，但是由於日本人當時難以接受全英文訊息的遊戲，所以銷路並不是很廣。等到創世紀第三代發行的時候，因爲蘋果電腦越來越普及，這個遊戲在日本及臺灣都吸引了不少電腦玩者，日本市場上甚至還出現了模仿創世紀第三代的產品。當一家日本公司向 Origin 公司接洽他們自製的仿創世紀遊戲 Xanadu（這個遊戲模仿之像，簡直到了抄襲的程度，遊戲裡有些畫面根本是直接從創世紀第三代說明書裡的插畫掃瞄上去，再加以塗色的。然而，蓋瑞特卻不打算告他們）在美國的發行權時，蓋瑞特逮到這個機會順便飛往日本洽談創世紀第四代日文化的問題，想藉此提高創世紀系列在日本的銷售量，最後，連同重新出版的「創世紀三部曲」，創世紀系列可以說全部日文化了。值得一提的是，任天堂版的創世紀第三代甚至還獲得了日本的魔幻遊戲年度大賞。

隨著創世紀系列在日本逐漸聞名，加上任天堂版創世紀第三代在媒體上大打廣告，日本坊間開始出現了各式各樣的「創世紀產品」，像是卡通、漫畫、雷射唱盤以及文具組等等。到了電腦版的第五代、任天堂版第四代出版的時候，黃金時段的電視上甚至還出現蓋瑞特扮演 Lord British 的廣告。從此以後，蓋瑞特搖身一變爲舉世聞名的大人物，在奧斯汀、新罕浦夏，甚至於是在日本的東京，他都經常被人認出來，要求和他一起合照。

再接再厲

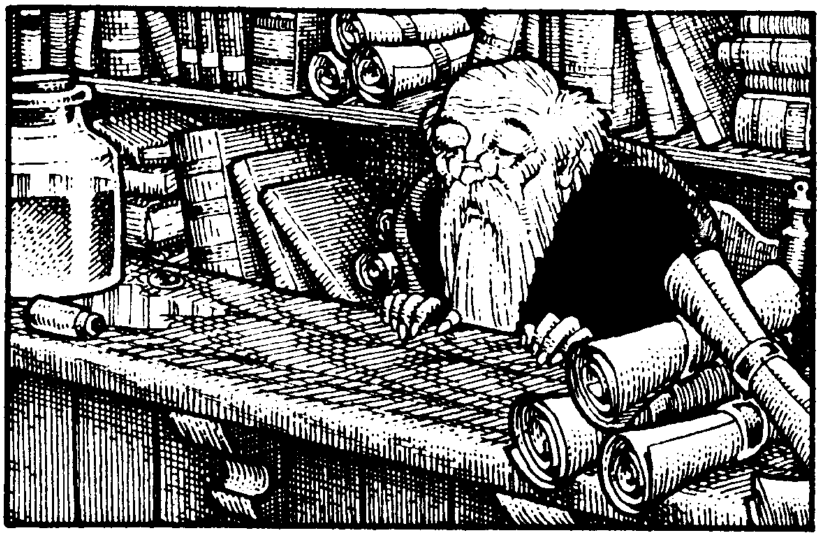
創世紀第一到第五代持續的高銷售量爲蓋瑞特賺進了大把的鈔票和不斷的好評，現在，他體會到名和利對他而言已經不再是那麼重要了，於是決定放手一搏，製作一個真正一流的遊戲，並且再度抒發一些他個人在心靈層次上的見解。

這個新的構想──「錯誤的預言」（The False Prophet，直譯爲虛假先知）比以前的天人合一和命運的鬥士都要龐大的多，「這是一個有關種族之間衝突的遊戲，」蓋瑞特說：「探討兩個互相敵對的種族，他們發生衝突的原因並非彼此真的怨恨對方，而是因爲他們各自都認爲自己是正義的一方。」因此，當玩者逐漸地深入這個遊戲以後，會發現事實並不像居民們所講的那樣，誰對誰錯其實是很難加以定論的。

在構想這個理想中的遊戲之時，蓋瑞特想到了以前曾經出現過的知識寶典，這本書在第

四代裡被玩者發現，然後將它由冥河深淵帶到地面上，因而造成了地震、火山爆發以及地底世界的形成，到了第五代，知識寶典已經被高高地擺在山上供世人瞻仰了。在接下來的第六代裡，這本書將成爲遊戲裡面最重要的部分，而且藉著另一個種族——翼魔（Gargoyle）的出現，大家才知道原來這個生活在 Britannia 另一面世界裡的種族，也把知識寶典視爲聖物。事實上，前幾次的黑暗時期（Age of Darkness），就是因爲知識寶典被翼魔族偷走才造成的。創世紀第六代由玩者進入一個紅色的月之門，被傳送至翼魔族的世界揭開序幕，就在玩者快要被當作祭品犧牲掉的時候，還好老朋友 Iolo、Dupre 和 Shamino 及時出現，才使玩者免於一死。

逃過了這個瀕臨死亡的險境之後，玩者慢慢地從其他戰友那裡得知事情的真象：上一次玩者解救了 Lord British 以後，沒想到 Lord British 藉以返回地面上的魔法力量竟然摧毀了地底世界，就在地底世界崩潰的同時，卻又形成了一條通往翼魔世界的通道，導致翼魔傾巢而出，佔領了八座美德神殿。剛開始，玩者理所當然地扮演了聖戰士的角色，負起消滅翼魔、保衛居民的責任，然而隨著謎題一件一件地解開，玩者會開始察覺事有蹊蹺，因而展開了對另一個種族的深入探討，最後終於明白翼魔族爲什麼要侵犯人類。原來，在這個神秘種族古代的預言書（Book of Prophecies）裡，曾經提到會有一個從別的世界來的人，偷走他們的知識寶典並帶來了世界末日。而很顯然的，在創世紀第四代及第五代裡面的聖者，就是預言裡所指的那個人。



由於失去了知識寶典，翼魔的世界正在迅速地崩潰，因此，他們不但群起霸佔了八座神殿，還在 Britannia 大陸上到處尋找聖者，打算將聖者殺死以防止世界末日的來臨。這時候，唯有設法讓翼魔族的領袖們瞭解這個預言的錯誤，玩者才能夠和他們共謀讓人類與翼魔族共同分享知識寶典的方法，以確保這兩個種族的和平與安全。其實，只要玩者細心一點，光是從遊戲的包裝上就可以約略揣測出這一代的神聖使命，而不必等到遊戲接近尾聲的時候，因爲恰好相對於包裝封面的圖畫——一個人類戰士踩在翼魔的屍體上，遊戲裡所附的那本預言書的封面則是畫著一個氣宇軒昂的翼魔族戰士，踩在一個滿臉奸像的人類身上。

大幅修改遊戲模式

爲了使這個遊戲和其獨特的劇情發展相得益彰，成爲有史以來最好的角色扮演遊戲，開發小組在許多方面都做了大幅度的修改。最明顯的一點，就是遊戲畫面的視角從以往二度空間的完全俯視角改爲稍微傾斜的視角，因而有些許立體的感覺。至於畫面的組成，仍然是塊狀的圖案，但是現在增加到 2048 種式樣。這些圖塊是由丹尼・路比（Denis Loubet，前幾代說明書的美工設計者）繪製而成，由於種類繁多，所組合成的畫面非常精細，單單是同樣一

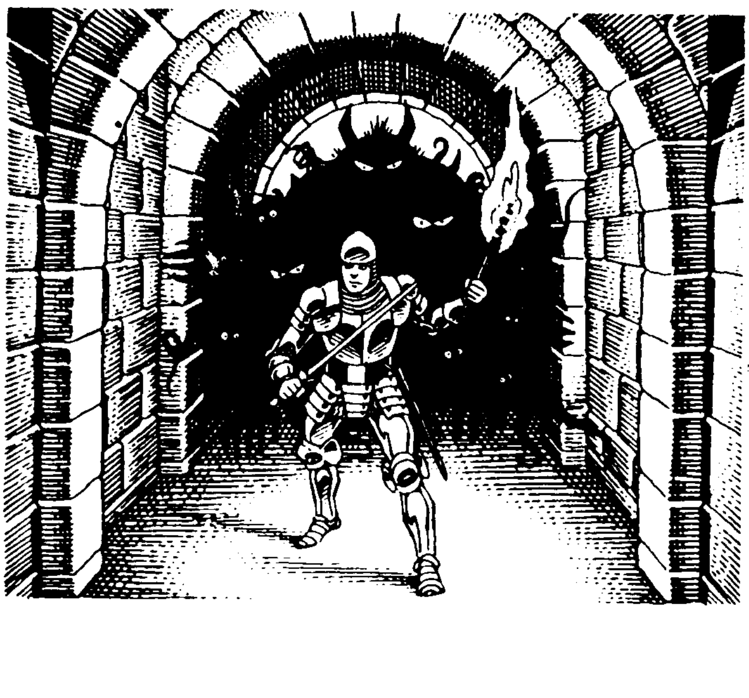
種河流，就有八個流向之分。除此之外，在 Britannia 大陸上所有的物品均是按照真實世界的物理原理來設計的，因此對於每一個物品，其重量、大小和使用方式等，都有其各別的定義，大大地增加了創世紀第六代的真實性。

這一代在音效方面也有不少的改進，例如在 IBM PC 的版本上就支援了 Roland MT-32 以及魔奇音效卡（AdLib）等。至於操縱的方式，爲了使這個遊戲更容易上手，加上受到克里斯・羅勃茲（Chris Roberts——Wing Commander Ⅰ、Ⅱ的製作人）設計國王傳奇（Times of Lore）的風格影響，遊戲的指令簡化了許多，不單是從以往的 26 個指令縮減至 10 個，這 10 個指令還同時以圖像的方式顯示在畫面上供玩者選擇，因此玩者不需要再去背那些繁瑣的指令，就連新手都能夠馬上駕輕就熟。這個簡便的特點也運用在施展魔法方面，相對於以往要不斷地查閱手冊，現在玩者只要從畫面上的魔法列表裡選擇欲施展的魔法就可以了。其實，指令的簡化不但帶給玩者方便，同時也替程式設計者省去不少的麻煩，以往蓋瑞特每想到一道難題，就得先考慮到玩者將會以那些方式來使用物品，以避免被批評爲變通性太少，不夠真實。現在，他則可以不必管那麼多，因爲全部的動作指令都已經簡化爲一個「使用」（Use），因此不論玩者心裡想要用何種方式使用一個物品，他們所表現出來的動作還是「使用」。

另外一項突破是在地圖的處理方面，以往，城鎭都只用一個符號來表示，玩者必須踏上那個地點才能夠進去看到城鎭內部的動靜，因此有著明顯的城裡與野外之分。在這一代裡，所有的城鎭則是實實在在地建築在野外地圖上面，所以玩者可以大老遠地就看到城裡發生了什麼事情，而不一定要進去以後才能夠知道。事實上，除了地下城和翼魔族的世界是個別處理的以外，所有的劇情發展全部都是發生在這張 1024x1024 圖塊的地圖上面。至於地下城，也有了很大的不同，在前面五代裡地下城一直是立體的，但是到了第六代，爲了更加突顯某些物品（如：火把）的作用，蓋瑞特決定讓地下城成爲半平面、半立體的視角，也就是和地面上相同的形式。地下城的通道則不再像從前一樣可以區分爲好幾個獨立的區域，第六代裡的地下城幾乎是完全相通，像個螞蟻窩似地四通八達，其總面積爲 256x256 個圖塊，而且每座地下城並不一定具有相同的深度，其中有一座甚至還深達翼魔族的世界呢！

在做了上述的修改以後，創世紀第六代的確充實了不少，然而真正重大的改變卻不止這些，對蓋瑞特而言，最大的轉變恐怕要屬硬體上的徹底改革了。隨著 IBM PC 逐漸佔有市場，蓋瑞特最後終於不得不放棄他們在蘋果電腦上研發一年多以來的成果，轉而向 PC 發展。但是也因爲 PC 較爲強大的功能，使得這個創世紀系列首度搬上 PC 的作品更加多彩多姿，成爲有史以來第一個能夠充分運用 VGA 256 色模式的角色扮演遊戲。

軟體發展工具



創世紀系列到了五、六代以後，製作方式有了革命性的轉變，基本上，開發小組先是完成一個所謂的「世界編輯器」（World Editor，或稱爲地圖編輯器 Map Editor），然後再利用這個編輯器建立整個 Britannia 領土。因此他們的寫作方式並不是光針對特定的劇情，而是徹徹底底地去創造一個幻想中的國度，然後再將事先計畫好了的故事和劇情溶入這個世界裡。舉例來說，創世紀第六代的編輯器就是一套極爲完備的發展工具，它耗費了 Origin 公司 25 萬美元的

研究經費，但是也為 Origin 公司推出了創世紀第六代、蠻荒帝國（Savage Empire）以及火星之旅（Martian Dream）等叫好又叫座的遊戲。然而隨著科技的進步和整體遊戲水準的提昇，這個發展工具已經不再能夠應付開發小組的需求了，因此由約翰・麥爾斯所率領的工作小組又為創世紀第七代開發了一個發展工具，在公司裡被大家稱為「地形繪製機」（Terramorph Draw），它的功能更加強大，所製作出來的世界已經不再像以往一樣，會受限於每個圖塊都必須大小一致的缺點了。

到目前為止，「地形繪製機」已經為創世紀第七代創造了許多驚人的成就，也證實了它的能力的確不同凡響。但是不論它的功能再怎麼強大，有一點我們可以肯定的是，當創世紀第八代（如果有的話）進入開發階段的時候，地形繪製機將會再度被一個更新、更好，能夠適應將來製作理念的發展工具所取代。

第八章
創世紀第六代的製作過程

談到創世紀第六代的製作過程，有一句簡短的話足以說明一切，那就是 Origin 公司的座右銘："Others write software，we create worlds."（其他公司在寫軟體，我們則在創造世界）。

創世紀第六代正是這樣一個活生生的世界，在這個世界裡的一草一木以至於每一個城鎮及其居民，都是軟體開發小組絞盡腦汁苦心創造而來的。工作人員們不僅是在寫軟體而已，他們心裡謹記著這個「創造世界」的座右銘，完全把創世紀第六代當做另外一個真實的世界來建造，因而能夠獲得社會大眾的共鳴，吸引較以往更多的玩者踏進這個活在人們心目中的神奇世界。

其實，這個「創造世界」的製作方針從創世紀第一代時就已經存在了，只是在那個時候，蓋瑞特並未意識到這個潛在的發展方向，他只不過是因爲前面一個遊戲賣得還不錯，而他的心裡又有了一些新的構想，就著手於下一個遊戲的寫作，從來沒有刻意地去思考過該如何製作一個軟體。但是說也奇怪，早期的創世紀在冥冥之中似乎都遵照著一個共同的發展方針，朝著「創造世界」的方向前進，因此，每一代的創世紀都是一個全新的嘗試，一個和以往完全不同但是卻更加真實的國度。這正如蓋瑞特自己所說的：「要是我只是把創世紀第二代和第三代寫得像第一代一樣，我絕對不可能擁有今天這個地位。」

一直要到 1983 年，蓋瑞特才注意到這個他從未察覺到，但是卻一直默默遵守著的製作方向，這正是創世紀系列之所以能夠超越其他遊戲的最大本錢。舉個例子來講，在早期的電腦遊戲當中，只有巫術（Wizardy）系列能夠和創世紀系列相提並論，這個由羅勃．伍賀（Robert Woodhead）和安德魯．格林堡（Andrew Greenberg）共同創作的遊戲，其第一代「瘋城主的試煉場」（Proving Ground of the Mad Overlord）的銷售量遠大過創世紀第一代，但是由於這個系列的每一代都只是在同一個系統架構上改個故事的「換湯不換藥」，比之創世紀系列每一代的翻新、創造以及近乎加倍的銷售量，終於相形遜色。分析這個現象的原因，蓋瑞特相信是因爲創世紀系列這種不斷革新、創造世界的製作方式，才吸引了更多的玩者來一探究竟，不像巫術系列的每一代都只是前一代的一部分而已。因此，他決定在接下來的每一代創世紀都採用這種「意外發現」到的製作方式。

程式設計小組

從創世紀系列的第一到第五代，蓋瑞特一直在程式的寫作上扮演了最重要的角色，但是到了創世紀第六代，蓋瑞特爲了能夠專心構想整個遊戲以便讓每個細節都充滿趣味，終於交出了程式設計的棒子，轉而退居第二線。讀者們或許很難想像得到，蓋瑞特這次非但從頭到尾都未曾寫過一行程式，就連開發創世紀第六代所用的 C 語言，他也是學都沒學過，還好他擁有一支精良的程式設計小組，才能夠讓他把設計遊戲的理念具體化。

這個程式設計小組最重要的三個組員首推約翰．麥爾斯（John Miles），他從 1986 年加入 Origin 公司以後就成爲公司的主力，曾經寫過創世紀第五代大部分的程式。這次他則爲創世紀第六代設計了有如電影情節般的片頭簡介。

其次是來自奧克拉荷馬州，於 1987 年加入 Origin 公司的賀門．米勒（Herman Miller），他曾經負責創世紀第五代和國王傳奇 IBM PC 版本的改寫工作，由於他過人的 C 語言能力，因此被授予設計創世紀第六代裡每個物品的動作常式和作戰常式的任務。

最後一位是來自中國大陸的程式設計師陳雪麗（Cheryl Chen），她從中國大陸赴美於波士頓大學就讀，畢業以後看到報紙上的廣告就加入了 Origin 公司。進入 Origin 公司以後，她一

直以自行發展出來的「創世紀對話系統」（Ultima Conversation System，UCS）來改進創世紀系列的人物對話。根據她本人透露，這個對話系統剛開始的時候和一些電腦語言如 C 等根本不能相比，因為她在進入公司以前從來就沒有玩過電腦遊戲（真是 Origin 公司裡的異數），壓根兒不知道這個系統該寫成什麼樣子。但是在和其他工作人員不斷地交換意見，加上為了適應一些常常更新的遊戲構想所做的逐步改進，這個對話系統現在已經具有很強大的功能了。

世界編輯器

創世紀第六代和其他電腦遊戲最大的不同點在於它並非是針對一個預先構想好的故事情節來設計，而是先由工作小組開發出一個「世界編輯器」（或稱為地圖編輯器）以後，再從這個基礎上建造整個國度及其故事，Origin 公司曾經出版過一個 「冒險遊戲製造機」（Adventure Construction Set，現在已經絕版），就具有這個世界編輯器的雛形。

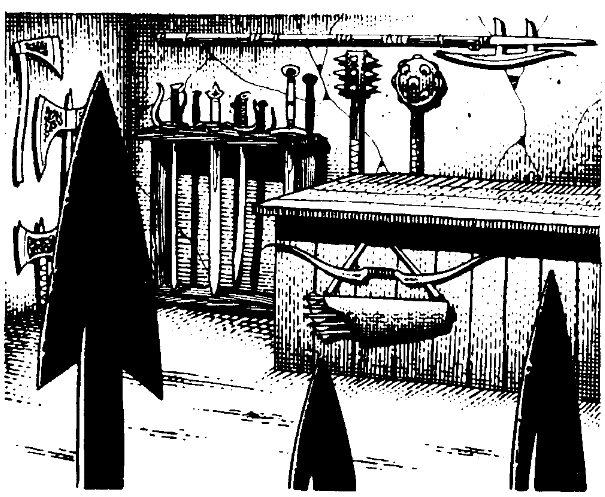
然而，世界編輯器較之冒險遊戲製造機卻是複雜多了，它的塊狀圖案非常精細，每個都是 16×16 點大小，由前幾代包裝及手冊的美工設計師丹尼・路比繪製而成。蓋瑞特在建造 Britannia 國土的時候，只須在各個不同的圖塊庫裡尋找所要的圖塊，再一塊一塊像貼壁磚似地將之組合起來，就構成了一個地形複雜的國度，但是有兩件事情卻是世界編輯器所做不到的，那就是編寫居民們的談話內容以及利用創世紀第六代的十個指令來使用已經布置好的物品。

在這個世界編輯器的圖塊庫裡面有總共超過四千種的圖案，像是地形圖塊庫裡就存放了河流、山脈、樹林等圖塊，和以往的地形比起來，創世紀第六代在細節上下了很大的功夫以增加真實感。以河流為例子，現在共有八個流向的圖塊，而且其流向會自動視周遭環境地形的起伏而定。另外一個特點是「活動物體」的圖塊庫，在這個圖塊庫裡面存放了一些像是水車、火爐等的圖塊，當這些圖塊被使用的時候，其動作如水車的運轉、火爐的閃閃發光等，都會自動地運作起來。

此外，還有一個圖塊庫專門用來存放武器的圖案，另外一個圖塊庫則存放了一些較為少用或是很難加以歸類的圖塊，像是翼魔族的預言書等等。怪物圖塊庫裡共有多達五百種的圖塊，這是因為在創世紀第六代裡面還考慮到怪物可以面向四個不同方向的緣故，而一些比較大型的怪物如火龍（Dragon）和銀蛇（Silver Serpent）等，則用了不只一個的圖塊來組成。

真實的國度

在這個世界編輯器裡，每當我們用游標來選擇畫面上的任何一個圖塊以後，在這個圖塊的旁邊就會出現一個視窗，顯示出這個物品的種種狀態，像是重量、可以使用在什麼地方、能不能被看見、是否曾被魔法詛咒過以及放在什麼容器裡或內含什麼物品等等，這些項目都可以加以修改，以便使每個物品有別於其他物品，而成為 Britannia 國度裡獨一無二的一個。蓋瑞特為了讓 Britannia 大陸成為一個最真實的國度，除了策劃製作這樣一個富有彈性且鉅細靡遺的世界編輯器之外，他還親自收集了一些中古世紀的資料，制定了一套合乎真實世界物理原理的準則。他先是把一大堆中古時代遺留下來的各類型劍、盾牌、頭盔及護甲等搬進他的辦公室，然後親自測量這些古董的重量，並試試看一個人的身上究竟能夠支撐多大的



重量，根據這些測量的結果，他制定了創世紀第六代中人物所能夠負重的最大限度，當然，這是會隨著等級和體力而改變的。這些重量的標準，是以 Britinnia 的重量單位——石頭來計算，這個由蓋瑞特自行創造出來的單位，換算以後大約等於真實世界的 2.5 磅。有了這個重量的標準，蓋瑞特制定了更多合乎我們日常生活經驗的物品重量，其中還包括了遊戲裡建造熱氣球所需的大鐵鍋等，至於一些虛構怪物的體重，就不知道他是如何測量出來的了。

蓋瑞特估計工作小組爲了製作這個完全合乎真實狀況以及物理原理的發展工具，大約用掉了整個遊戲工作時數的百分之八十，這麼浩大的工程所導致的結果是遊戲裡面的每一個圖塊不再只是一幅圖畫而已，它代表了一個活生生的物品。舉例來說，當你走近一面鏡子的時候，可以看到鏡子裡面反射出自己的影象，不高興的話，你可以打破鏡子，然後撿起地面上的玻璃碎片瞧瞧，看了碎片以後，你還可以翻開地毯，看看下面藏了什麼東西。另外，所有食物的營養程度也都有所定義，吃什麼食物可以恢復多少的生命點數都有明確的標準。



有了這些活生生的物品以後，遊戲裡每一個難題的解決方式似乎都變得簡潔而富有邏輯，只要合理，一件事情往往可以有很多種處理的方式。假設有一個房間裡面藏了一件完成任務所必須的物品，然而要是沒有特定的鑰匙根本就打不開房門，大部分的玩者可能會找不到那把鑰匙（如果你曾經有過這種經驗，請舉手），這時候，有些玩者會想到：既然門是用木頭做成的，找把斧頭劈開不就得了？要是這是一扇普通門的話，這一招可就用對了。但是，要是蓋瑞特刻意加強這扇門的強度，劈不開怎麼辦呢？有些玩者的確很聰明，想到要用鏟子挖個地道過去；如果仍然行不通，乾脆推一架大砲來，轟地一聲，這下子總該打開了吧！

「我剛開始只是先創造一個和玩者能夠自然互動的世界，」蓋瑞特說：「只要我能夠讓這個世界更加理所當然，讓它的內容更豐富，就像真實世界一樣可以藉著多種不同的方式行動和反應，那麼我就可以開始專心地構想一個故事。至於應該要用鑰匙來打開一扇門，還是要拿柄斧頭把門劈開，都沒有什麼關係。」這說明了蓋瑞特設計遊戲時所注重的本末和輕重，他就是在這樣一個架構良好的世界上，開始發展他的故事，然後帶給玩者一個接著一個的任務和遭遇。這的確和其他遊戲的設計過程有著顯著的差別，別的遊戲要程式設計者針對已經構想好的劇情特別設計出一些程式來符合要求，創世紀第六代則是在一個真實的國度裡串連出一個關於這個社會以及其人民的故事。

怪物排行榜

好不容易完成了各類型塊狀圖案的編寫工作以後，蓋瑞特突然想到了一個問題：在以往的創世紀或是其他的角色扮演遊戲裡，玩者通常可以在遊戲開頭的時候選擇其角色所屬的種族，這些種族多半是來自「魔戒三部曲」小說裡面，像是精靈（Elf）、侏儒（Dwarf）以及 Hobbit 等的；而在這些幻想國度裡到處遊蕩、攻擊玩者的則是像半獸人（Orc）一類嗜血的傢伙。「然而遊戲的遭遇會真的因爲你是一個 Hobbit 而非精靈就有所不同嗎？」蓋瑞特捫心自問，除非主角所屬的種族是影響這個遊戲的重要因素，除非 Britannia 的人民因爲玩者是個精靈而不是人類就對他另眼看待，否則細分這些種族只會攪亂玩者的頭腦，根本毫無意義。因此，他將這個遊戲裡除了人類以外的種族設定全部刪除，無意間竟使得這個遊戲成爲有史以來第一個沒有涉及種族問題的角色扮演遊戲。

至於以往因爲種族不同而造成的體能及性情上的差異，蓋瑞特則以設定不同的屬性點數來取代，但是這一代的屬性種類只剩下三種：力量（Strength）、智慧（Intelligence）以及敏捷

（Dexterity），其他一些較爲少用的屬性如個人魅力（Charisma）等都被刪除，因此要是遊戲中會用到這些屬性的話，都只好利用這三種既有的屬性來組合替代了。

有了這樣簡潔的認知以後，蓋瑞特順便也把以往曾經出現過的怪物列成一個怪物排行榜，以便刪掉一些不切實際的怪物。像是半獸人這種源自於托肯在「魔戒三部曲」裡憑空幻想的怪物，由於它們不是 Lord British 型的怪物，也不是 Britannia 型的生物，甚至於不屬於任何從古代流傳下來的神話故事，因此面臨了被炒魷魚的命運。到了最後，潛藏在 Britannia 大陸各處的生物除了蓋瑞特自己想像出來的以外，就剩下真實世界裡的生物以及那些源自於古代神話中的生物了。

接下來蓋瑞特繼續朝著他的遠大理想——創造一個自然真實的國度發展，然而什麼叫做自然呢？蓋瑞特認爲宇宙間的各種事物並不是只有黑和白兩面而已，自然就是在它們兩者中間還存在著許多灰色的區域。舉例來說，獅、虎、豹和熊雖然人人懼怕，但是牠們卻不是窮凶極惡的怪物，也不是生來就會食人的，牠們之所以獵食完全是爲了求生存而已，因此牠們根本就不會去在意吃的是人還是其他的動物。因爲這個緣故，一些中性的動物很快地就被加進創世紀第六代裡面，除非牠們很餓，否則牠們不一定會去攻擊人類。

創世紀第六代的所有生物比起前幾代還有一個很重要的改進，它們現在各有各的獵食習性，不會再光是憑著亂數出現，扭曲玩者對它們的印象。玩者從此以後再也不會碰到一些荒謬的情形，像是在打死一隻瘋狗以後，竟然發現牠的身上帶著一大袋金子和一把闊劍（Broadsword）。在創世紀第六代裡面出現的生物絕對遵守著自然的原則，並且視周遭的生態和地理環境而定。

真實感的新標準

在創世紀第五代裡面蓋瑞特引進了時序的觀念，這一次，基於追求完美的心理，他又在創世紀第六代裡頭加入了一個經濟系統，因此，玩者除了可以沒事打打怪物、翻翻箱子賺外快以外，現在他們還可以用最古老的方式——工作——來賺錢。

首先，蓋瑞特在「世界編輯器」的製作過程中加入了處理天然資源的能力，這些資源多半和 Britannia 國度的各種行業有著很密切的關聯，因而可以共同組織成一個良好的經濟體系。在這個經濟體系當中，玩者可以藉著工作、交易來獲取所需要的物品。舉例來說，玩者在地下城的冒險旅途中會挖掘到一些礦物（如金礦），拿到銀行後，可以換取民間通行的金幣，然後就可以大大方方地花用了。

陳雪麗的專業知識對於這一代的真實感也有著很大的助益，她爲創世紀第六代創造了一個比以往更加靈活的對話系統。現在玩者除了可以和居民談話外，也可以和自己的隊友對話，而且在談話的過程當中，一旦談到有關任何物品的轉移或交易，程式會自動進行這些物品的轉移工作，一切都在談話完畢後同時完成。更重要的是，一些非玩者所操縱的居民或是隊員（Non-Player Characters，NPC），會自動探查環境的改變而引出一些話題，然後自行對談起來。就因爲這個特點，突顯出 Britannia 國度裡大約 230 個重要人物的不同性格，他們已經不再是像以往一樣的靜態角色，每個人都活生生地像是在演一部電影一樣。爲了表現各自獨特的個性，Britannia 大陸上的每個居民都有一大堆話要說，比起前一代裡面每個人最多的談話量是 0.5K，現在的居民平均有 3K 的話要說，而某些喋喋不休的傢伙甚至於可以說出高達 10 到 15K 的話，直到你不耐煩爲止。

不斷地演進

隨著 Britannia 大陸在世界編輯器的修改下逐漸形成，工作人員不斷地產生新的構想，然後這些新的構想又激發了另外一些新構想，孕育出許許多多的新事物加入這個國度的陣容。

這種現象和第五代的開發過程幾乎如出一轍，因此蓋瑞特早就已經習以爲常，想當初他在布置完創世紀第五代 Lord British 的房間以後突發奇想地加入一架大鍵琴（Harpsichord），接下來一直演進到可以真的用來演奏以開啓藏著檀香木盒（Sandalwood Box）的密門，這一次他則繼續朝著這個曾經將 Lord British 救出地底世界並傳送 Blackthorn 到另一個世界的檀香木盒發展，演變出創世紀第六代的劇情。在這一代開頭玩者受到翼魔族利用一顆類似檀香木盒裡所裝的黑色月之石召喚至 Britannia，他後來也學會了利用這顆黑色的月之石來傳送隊員到 Britannia 大陸的各個角落。

全新的操作界面

創世紀第六代另一個改變以往傳統的地方，就是那些全新的圖像操作界面。在看過了克里斯・羅勃茲設計的國王傳奇以後，蓋瑞特感到很懊惱，這種界面早該應用在創世紀系列上了，爲什麼他以前從來沒有想到過呢？於是，他立刻決定採用這套界面。從此以後玩者不必再去死記鍵盤上的 26 個指令，他們只要使用滑鼠來選擇螢幕上出現的圖像指令，再到想要操作的物品上「滴答」（按下滑鼠鈕，即 Click）一下就可以了。

此外，戰鬥時的操作界面也加入了許多新的特點，玩者可以藉著調整隊員的作戰隊形來達到最佳的攻擊效果。在作戰的時候，隊員們會根據預設的指令自行擺出陣式，而對於那些第一次接觸創世紀或是懶得和敵人纏鬥的玩者，創世紀第六代則提供了一個最適合他們的作戰方式——自動模式，這樣一來，就算是不精於作戰的玩者，也可以在調派好隊形以後，輕輕鬆鬆地坐在一旁讓隊員們自行和敵人拼鬥。必要的時候再稍微接管一下就可以了。

魔法系統現在也針對玩者的方便起見，大幅更動至易學易懂的十個魔法，這樣大幅的刪改並不代表這個遊戲在走回頭路，而是希望能夠讓每個玩者都充分見識到魔法的力量。在以往的遊戲裡，魔法多半種類繁多，玩者光是記哪些職業的人能夠使用哪些魔法就已經夠他們頭暈腦脹了，哪裡還有精力去嘗試所有法術的作用，更何況這些法術說穿了還不就是那幾類，只不過是程度不同罷了。蓋瑞特考慮了很久，最後認爲太多法術非但是多餘的，同時還會讓玩者感到厭煩，因此把以往所用過的法術去蕪存菁，留下了功能各不相同的十種，由於這十個法術功能上的差異，在完成所有任務的過程當中，玩者應該可以遍嘗這些魔法的威力了（有一個魔法——Armageddon 是例外，這個法術使用以後，整個 Britannia 王國就只剩下 Lord British 能夠存活，因此玩者在見識這個魔法的「效果」以前，必須先要抱定必死的決心才行）。

筆記本

當「世界編輯器」一切都就緒以後，蓋瑞特再度拿出他的「筆記本」，準備朝下一個階段——賦予 Britannia 生命而邁進。這本筆記本在 Origin 公司裡可以說是眾所周知的，它是每一代創世紀遊戲劇情的起源，就像電影「聖戰奇兵」裡面印地安那・瓊斯的父親所擁有的那本聖杯日記一樣，詳盡記錄了一道接著一道的線索，每一道都是創世紀故事的大綱和任務的內容。每當蓋瑞特和工作人員以及他的女朋友雪莉・韓特（Sherry Hunter，遊戲中王城裡的那隻小老鼠）討論過以後，他就把討論所得的結果一件一件地用簡單的句子記錄在那本筆記本裡，像是每一個任務的目的、相關的人物以及所需要的物品等，都有詳盡的記錄，但是由於這個遊戲並不像「國王密使」或是「宇宙傳奇」等單一路線發展的遊戲，它的每一個任務都環環相扣、息息相關，因此蓋瑞特的筆記並沒有一定的順序，它只不過是一些線索的組合罷了。這點相信玩過創世紀系列的玩者都能夠體會得到，因爲他們在玩這個遊戲時所做的筆記（沒有做的話，包準你玩不完），正像是蓋瑞特筆記本的翻版。

發展劇情

蓋瑞特對這個遊戲抱著很謹慎的態度，爲了確保它能夠受到大眾的歡迎，他打破了以往自已一個人構想劇情的慣例，找來了有七年製作紙上遊戲的經驗，並曾經在 TSR（龍與地下城系列紙上遊戲、小說、畫冊的發行公司）工作過的華倫・史派特（Warren Spector）共同創作創世紀第六代的劇本。在接下來的日子裡，史派特幾乎吃下了一整座山的中國菜，並且在醬油和各種調味料四濺的情形下，開始塗鴉他的「創世紀筆記本」。

對於當初聽到蓋瑞特製作理念的第一個反應，史派特至今仍然印象深刻，他回憶說：「當我聽說理查・蓋瑞特把編寫創世紀的劇情當做最後一個步驟的時候，我簡直不敢相信。它是如此地不尋常——劇情應該先寫好才對呀！」但是在經歷了整個的製作過程以後，史派特終究還是肯定蓋瑞特這種瘋狂的作法，因爲採用了這種「倒著走」的方式以後，使得創世紀第六代能夠直接採用既有的軟體，而不必再額外補充設計。

到目前爲止，丹尼・路比已經按照蓋瑞特的指示畫好了全部的圖塊，一些精心設計的圖案像是透鏡、大銀蛇以及鐵鍋等的，也都已經完成。現在蓋瑞特和史派特所必須做的工作，就是要將這些物品都溶入創世紀第六代的故事裡。但是這並不是一件容易的事，因爲創世紀是一個具有悠久歷史的遊戲，要讓新的構想和舊有的故事共存必須要費一番工夫才行，加上還要在這個幻想的國度裡創造出許多活生生的居民，好引導玩者探尋每個謎題的線索並體會美德的真諦，真是把蓋瑞特和史派特給忙壞了。但是在人物、城鎮逐漸充滿 Britannia 大陸以後，創世紀筆記本的進度開始突飛猛進，這邊一個居民透露一些訊息給聖者，告訴聖者到某某城去找某某人，找到這個人以後，他會告訴聖者：「是的，我知道答案，但是你必須先幫我做一件事。」接著又出現了下一個任務。就這樣，筆記本的內容一頁一頁飛快地增加了起來。

對話

1989 年 11 月，蓋瑞特他們把完成的筆記本交給貓博士，由他負責將筆記本上所列的人物和他們在故事裡所扮演的角色加以整理，並撰寫每個居民的會話內容。在貓博士全力投入撰寫這些對話的同時，蓋瑞特和史派特則不時地察看他的工作進度，並給予建議以便使對話聽起來更具有中古的英國風味，而貓博士也往往在做完他們指定的工作以後加入一些他自己的東西，並且一邊留意對話內容是否有漏洞。

「撰寫創世紀的劇情真是件超級複雜的工作。」史派特搖著頭說：「我曾經寫過小說、角色扮演遊戲，也寫過棋類遊戲，但是我從來就沒有看過像這樣一件複雜的工作。我們面臨的是所有人物間的互動關係——Britannia 大陸上現在有好幾百個人，好幾百個耶！事情還不止如此而以，另外還有好幾百個地點、人物是玩者們希望看到的，因爲他們曾經出現在前五代的創世紀裡。」最後，在蓋瑞特、史派特和貓博士三個人的通力合作之下，這些工作總算得以順利完成。

片頭畫面



有些玩者懷念舊有的創世紀劇情，有些玩者則希望能夠有些新的點子，在這樣矛盾的情

況下，蓋瑞特和史派特好不容易才在這兩條路當中找到折衷的辦法。而在監督創世紀開發的過程當中，他們也意識到每一個居民和每一件任務幾乎是全部糾纏在一塊兒，還好有筆記本做爲指導方針，否則後果真是不堪設想。就在其他工作人員把筆記本的內容一步步具體化成爲遊戲的同時，約翰・麥爾斯也一邊在進行設計片頭畫面的工作，爲了讓玩者在進入遊戲以前能夠先培養好適當的心情，Origin 公司投資了和別家公司製作一整個遊戲同樣多的成本在這個片頭畫面上，後來總算達到了預期的效果。

片頭剛開始的時候，玩者由於久別 Britannia 大陸，生活失去重心而無聊地坐在客廳裡看電視（這時候，玩者可以用數字鍵 1-7 號來選擇電視頻道），接著鏡頭慢慢地從客廳帶向窗外，窗外開始下起雨來，雷聲閃電交錯，玩者若有所思地走向屋外，然後……

除了上述選擇電視頻道的按鍵以外，在創世紀第六代裡面還有許多不爲人知的功能，像是爲了測試方便，可以直接跨越任何障礙物的輕飄模式（Ethereal Mode，可惜在遊戲發行之前被工作人員從遊戲裡刪除了）以及告知目前所在座標、狀態的特殊功能鍵（持續按著 Alt 鍵不放，同時依序按數字鍵 2、1、3）等，此外，吟遊詩人 Iolo 還會透露一些特殊的做弊技巧，這點將在後面的遊記裡提到。

最後的階段

大約在這個時候，蓋瑞特的神聖使命——爲創世紀第六代命名——也開始了，由於丹尼・路比已經把遊戲的封面畫好了，因此蓋瑞特必須在 11 月 11 日以前訂定遊戲的名稱，以便加在封面上及時付梓。一直到這一刻，蓋瑞特才發現原來他們連後來被稱爲「翼魔」的這個種族的名字都還沒有想好，情況實在是十分急迫，因此蓋瑞特迅速地列了一些還算滿意的名稱廣徵大家的意見。在這期間，從來訪的遊戲評鑑家到送披薩餅來的小弟都成爲蓋瑞特詢問的對象，最後獲得大家青睞的標題是「錯誤的預言」（直譯則爲虛假先知），這個名稱一方面隱約透露出遊戲的內容，另一方面卻又令玩者茫然於究竟虛假先知所指何人，的確是再恰當不過了。

另一方面，貓博士和陳雪麗繼續著人物對話的製作，他們時常在一起討論，如果貓博士發現一些問題或者是需要加入先前未曾想到過的功能，就告訴陳雪麗，請她逐步修改對話系統以符合劇情的需要。賀門・米勒則負責小隊的隊形問題，他必須確保小隊隊員在行走的時候能夠確實地跟在主角左右；一旦進入作戰狀態，也要能夠馬上自動就攻擊位置，按照玩者事先所佈署的方式行動。此外，他還寫了不少的配樂，其中最著名的就是能夠和代表 Lord British 的音樂構成完美和音的翼魔族旋律，在完成創世紀第六代的最後一個任務以後，玩者將可以聽到這段完美的和聲。

肯・阿諾以前爲創世紀所寫的旋律這次再度出現在遊戲裡，像是航海時的配樂「約翰船長的角笛」（Captain John's Hornpipe）和遊戲開頭的「創世紀主題」（Ultima Theme）等都是。此外，創世紀第六代還採用了一些英國歌謠和大衛・華森（David Watson）所作的「石」（Stones）等歌曲。大衛・華森是蓋瑞特在復古學會裡認識的朋友，也是吟遊詩人 Iolo 在真實世界的名稱，他的妻子在創世紀裡面同樣也扮演了 Iolo 的妻子，名字叫做 Gwenno。

最後，武士傳說的作者塔德・波特（Todd Porter）爲這個遊戲寫了大半的配樂，就連他那擔任鄉村音樂吉他手的叔叔，也爲創世紀第六代寫了一些在創造人物時，以及在戶外行走時的背景音樂。

大功告成

十二月初，全部的工作只剩下城鎮內部和地下城迷宮尚待完成，因此蓋瑞特每天花費 14 個小時的時間，不分晝夜地趕工。這時候他的心裡十分惶恐，因爲已經到了向大眾展現成果

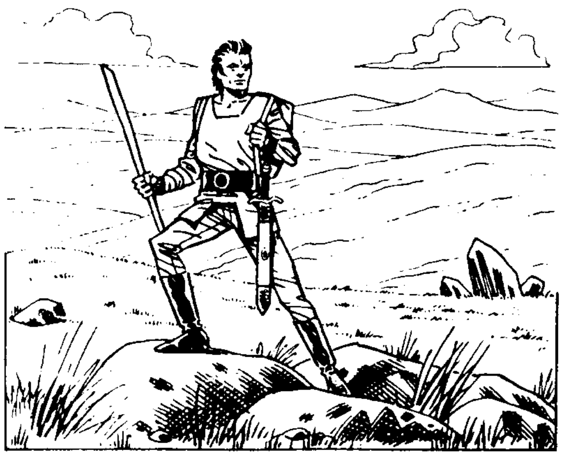
的時候，他不知道要如何才能夠使大家滿意。同時，他還要到拉斯維加斯參加兩個星期的消費者電子展覽（Consumer Electronics Show，CES），並且要不斷地展式創世紀第六代給遊戲評鑑家和市場人士觀看，幾乎沒有多餘的時間來設計這些佈景。隔年的一月九日蓋瑞特回到奧斯汀，立志要在三月一日以前完成這個作品，並且發誓不到完成絕不刮掉鬍子。

在筆記本完成大約八週之後的一月底，這個遊戲進入了初期的測試階段，由保羅・梅隆（Paul Malone，忍者秘術作者葛立格・梅隆 Greg Malone 之子，創世紀第六代說明書的作者）等人完成了個別系統像是戰鬥、對話等的 Alpha（第一階段）測試，而蓋瑞特則繼續他在地下城裡塡滿怪物的工作。到了二月九日，蓋瑞特突然被辦公室門上落下來的五磅重鐵板擊中頭部，在醫院確定沒有腦震盪症狀以後，他再度回到工作崗位，終於在 1990 年 2 月 20 日清晨 6 點 30 分完成了所有的工作，比他立誓要完成的時間還要早了一個星期。接下來，爲了確定這個遊戲可以玩得完，他又不眠不休地花了 48 個小時來測試這個遊戲，但是這次卻是由測試員馬克・薛福根（Marc Shaefgen）拔得頭籌。經過了這個第二階段的 Beta 測試以後，蓋瑞特宣布這個遊戲已經大功告成，可以正式出版了。

這真是一個破紀錄的創舉，創世紀系列有史以來第一次準時出版（第四、五代都延遲了將近半年），因此 Origin 公司的工作人員大肆慶祝，蓋瑞特也把他的鬍子刮掉。想到過去這兩年，真是充滿了艱難與困苦，但是最後的成果卻是值得驕傲的，這個遊戲可以說是創世紀系列最好的一個。然而，蓋瑞特的雄心是無限的，在 Origin 公司的最高機密辦公室裡，工作人員們又默默地開始著手撰寫功能更加強大的軟體，準備將創世紀第七代帶給全世界更多的電腦玩者。

第九章
消滅魔王

第一次接受 Lord British 的徵召已經是很久很久以前的事了。那時候，我還是一個熱衷於蘋果電腦的小男孩，茶餘飯後的時間老愛往巷子口的電腦用品店跑。有一次在幫老闆整理店裡所有電腦軟體的時候，翻著翻著，突然看到一片以前從未見過的磁片，不知怎麼搞的，我總是覺得那張磁碟片散發著一股詭異的氣氛，每當我拿著它，就會感覺到一陣寒意從手掌心滲入並逐漸蔓延至全身，令我不由自主地打起冷顫來。我好奇地跑去問老闆這張磁碟片裡面究竟存了什麼東西，爲什麼如此的「與眾不同」呢？他聳聳肩，表示那是很久以前一位顧客忘了帶走的，至於裡面存了什麼東西他並不清楚，好像是一張地圖吧！然後他告訴我他對那位顧客的印象非常深刻，因爲他頭髮留的很長，蓄了個八字鬍，走起路來胸前似乎還有一個扭曲的蛇形標記在閃閃發亮……



聽老闆這麼一說，不禁勾起了我偷窺的念頭，我迫不及待地想看看這張神秘的磁碟片裡頭究竟暗藏著什麼新鮮事兒。在徵得老闆的同意以後，我立刻興沖沖地拿著那張磁碟片回家研究，從那一天開始，我就一頭栽進了那張老闆口中所謂的地圖裡，其實它是一張活生生的地圖，一個可以讓人神遊其中並實現雄心壯志的世界，它使我接下來的一個學期過得充實無比，然而我卻要到很久以後才知道它的中文名字叫做「創世紀」。

初試啼聲

剛開始踏進這個世界的時候，我連世界上總共存在著那些種族都不太清楚，匆匆地設定完人物屬性以後，就開始閒逛起來。沒過多久我學到了「Save」（儲存遊戲）的妙用，因而一開始胡亂設定的屬性才沒有阻礙我邁向成功的旅程，我總是在稍有斬獲以後就趕緊 Save 起來，一旦遇到比較悲慘的事像是偷東西被抓一類的，就從上一次 Save 的地方重新來過以避免傷及個人形象和財產。由於金錢和經驗點數都還不夠，我先不去接什麼任務而專心到地下城練功，但是我卻不敢下到太深的樓層去，只怕會因爲體能不足而死在那些比較可怕的怪物手中，漸漸地我體會到長程武器的強大效用，往往在怪物還沒來得及接近我的時候，就已經用長程武器把它們給幹掉了，因此接下來我就一直以長程武器做爲戰鬥時的主力。

就這樣到處殺怪物賺錢和累積經驗點數，直到我遇見了一位極爲重要的 Bobbit 族人氏，由他口中我才知道原來會見各地的國王和完成他們指派的任務並不一定要遵照固定的順序。此外，他還順便向我透露完成這些任務以後所能夠得到的好處：其中四個國王將會提升我的屬性點數；另外四個則會使我得到四顆操作傳說中「時光機器」（Time Machine）所需要的寶石，以便能夠到達巫師 Mondain 所在的地方。最後他建議我最好去買艘快船（Frigate）或是飛行車（Aircar）來當做橫越海洋的交通工具，我照辦了，從此以後就展開了我的神聖使命。在這一路上我雖然常常忙得身心俱疲，但還是儘量地抽空到各地的酒館逛逛，好向酒保打探一些馬路消息。

八個國王

聽過了 Bobbit 所給的建議以後，我決定先從會見我心目中的英雄——Lord British 開始，因爲打從我進到 Sosaria 的這些日子以來，到處都可以聽到有關他的傳言，而且個個都充滿了傳奇性的色彩。直到真正見了面，我才確信這些傳說所言不假，Lord British 的確具有一股令人望而生敬的個人魅力，同時他那長長的頭髮和兩撇八字鬍也都讓我印象深刻，在王宮燈火的照映下，我還不時地看到他胸前的銀蛇項鍊在閃閃發光。「你必須要去尋找迷失靈魂（Lost Soul）的墓地，」Lord British 說：「當你完成任務回來的時候，我會提升你的一種屬性。」歷經了千辛萬苦，最後我終於在 Lands of Danger and Despair 的西北角找到了這個墓地。接下來我去造訪了奧林帕斯王（King of Olympus），他委託我去尋找傳說中的 Pillar of Ozymandias，後來被我在 Lands of the Dark Unknown 的西南角發現。然後我到了 Barataria 城並且被指示去尋找 Southern Signpost，好不容易才在 Lands of the Feudal Lords 東岸的中央部分找到。在這段旅程的下一站，我來到了白龍城（Castle of the White Dragon），國王告訴我他很想知道久被遺忘的知識之塔（Tower of Knowledge）的所在地，我脫下頭盔猛抓著頭，記得幾個星期以前在那裡看過，最後總算讓我想起來在我履行 Lord British 所給的任務時，曾經在他國土東北方的小島上看過這幢建築物。

（以上這段旅程是我在多年以後和一些同樣是從地球上到 Sosaria 冒險的盟友聊天以後，才得以將記憶重新組織而寫下來的，這些過程主要是有關新版創世紀第一代。至於在原來的創世紀裡，我記得 Lord British 要我找的是知識之塔，奧林帕斯王則想找 Southern Signpost；Barataria 的國王和白龍城的國王分別派給我尋找 Pillar of Ozymandias 和迷失靈魂之墓的任務。）

贏得寶石

由於每一位國王都像 Lord British 一樣提升了我的個人屬性，我的能力在這個時候已經到達巔峰，因此我開始進行下一個長程目標：去贏取啓動時光機器所需要的四顆寶石。在和 Lost King 城的國王會談的時候，我才知道此後所要面對的都是 Sosaria 上最危險、最可怕的怪物，還好我以前曾經做了「報國要先強身」的明智決定，要不然可真的要拿雞蛋去碰石頭了。他要求我去殺一隻膠質怪（Gelatinous Cube），怪怪，這種怪物連盔甲都照吃不誤了，還用得著說我這身細皮嫩肉嗎？但是常言道：「言而無信，不知其可也。」我只好硬著頭皮去幹了。就在這個時候，有人告訴我一件事：其實這個任務不論在那一座地下城中完成都是可以的，因爲幾乎在所有的地下城裡面都可以見到這種怪物的蹤跡，同樣的，以後將要遇到的每一個任務也都有相同的特性。後來我終於在附近一座地下城的第三層找到一隻膠質怪，並且順利地把它給殺了。接下來會見的是 Shamino 王，他竟然說要吃一道「魔精（Balron）頭加烤肉醬」外帶涼拌生菜絲的大餐（很暴力吧？），害我苦苦地追蹤一隻魔精一直到地下九層，還好碰巧又遇到一個黑龍（Black Dragon）城國王委託我殺的巫妖（Lich），這段艱苦的旅程才算有了相當的回報。Rondorlin 王要我殺一隻腐屍蟲（Carrion Creeper），我很輕鬆地就在附近的地下墓穴第三層完成了這個任務。現在，我手上已經握有四顆寶石了，抹去劍鋒上的血，我開始探索著我的下一個任務，令我感到極爲驚訝的是，這個任務既不發生在 Sosaria 的地面上也不是在地面下，它竟然是發生在我頭頂上的星空裡。

太空戰士

記得我在地面上的旅途當中曾經見過有人在賣火箭，在我準備好反射裝（Reflect Suit）

以後（聽說真空裝 Vacuum Suit 也不錯），我立即買了一艘火箭衝向外太空（不過後來我聽人說這件事不論在什麼時候做都可以）。這次的任務乃是要和其他的太空船作戰，爲了贏得「太空戰士」的頭銜，我必須要打下 20 艘敵機，很不幸地我的第一次出擊並沒有成功，因爲我付不起太空站站長所要求的 500 個金幣，買不到新的太空船。後來當我賺了足夠的錢回來以後，我立刻挑了一架輕型的戰機再度出發，憑藉著它的強力護甲，再加上我對防止迷航的「星系掃瞄儀」（Sector Scans）日漸熟悉，終於順利地完成任務。

解救公主

從外太空歸來以後，我打聽到在每一座城堡都有一位可愛的公主被人關起來，這讓我興起了一個念頭：我要救出當中最美麗的一位公主並且和她結婚。在 Lord British 的城堡中，我嘗試著要撬開牢房的鎖或是打爛牢門，結果都沒有成功，這實在把我搞得火大了，於是我決定要殺死接下來遇到的第一個人。這個人恰好是國王的弄臣，結果我很幸運地竟然在他的衣服裡發現了牢房的鑰匙（有一點我必須先說明，這個弄臣常常會糊里糊塗地帶錯鑰匙，因此要是你發現有了鑰匙還是打不開門，只要從上一次 Save 起來的地方重來，多殺他幾次，直到他不小心帶對鑰匙就可以了）。

救出公主以後，她爲了感謝我，給了我 500 個金幣、500 點生命點數和 500 點經驗點數，並且還告訴我苦尋良久的時光機器的所在（據說如果是在成爲太空戰士以前就救出公主的話，她就不會說出時光機器的所在）。但是她卻拒絕了我的求婚，加上我因爲殺了弄臣而被王宮衛士通緝，只好迅速地離開而來不及再問她一次（後來當我被告知其實不論解救那一位公主都可以得知時光機器所在地的時候，不禁感到懊惱萬分，要是我解救的是其他的公主，或許她們會答應嫁給我也說不定）。

遭遇魔王 Mondain

我迅速地趕到時光機器的所在地，用四顆寶石啓動了以後，一眨眼的時間就發現自己已經到了 Mondain 的老巢，正面對著一股危害 Sosaria 已久的邪惡力量。於是我拼命地拿起劍和光槍（Phaser）朝著他猛鎚猛打，沒想到第一波攻勢還沒結束他就已經死了。正當我想要先鬆一口氣再好好慶祝勝利的時候，Mondain 竟然化身成爲一隻蝙蝠在房間裡振翅高飛，不一會兒他又變回原來的模樣，這下子可真把我給搞糊塗了，只好先且戰且逃，然後再仔細觀察形勢準備伺機反攻。後來我注意到在他巢穴中央有一陣陣規律的閃光，我猜想那顆寶石應該就是 Mondain 邪惡力量的根源，於是我三步併作兩步迅速地接近那顆寶石並且將它捏碎，失去了邪惡力量的 Mondain 不到一會兒功夫就被我消滅了，第一黑暗時期至此總算告一段落。

Sosaria 簡介

在我遊歷 Sosaria 的期間曾經很仔細地記錄下各地的狀況，以下我就將之列表出來，希望能夠有助於後進的遊戲冒險家。

第一座大陸：Lands of Dungeon and Despair（地下城與絕望之地）

城堡：

White Dragon（下半部的北端中央）

Shamino（上半部的東南岸）

地下城：

Doom（上半部的中央）

Skullsmasher（上半部的北端中央）
Dead Cat's（下半部的西南部）
Dead Cat's 2（下半部中央的小島上）
Spinebreaker（上半部的東緣）
Free Death's Hole（下半部的東北端）
Holle to Hades（下半部的中南部）
Dead Man's Walk（上半部的西北部）
Morbid Adventure（White Dragon 城東邊的小島上）

遺跡：

Grave of Lost Souls（上半部西北的小島上）
East Signpost（Skullsmasher 地下城東北的小島上）

城鎮：

Brother（東岸中央的小島上）
Garlab（White Dragon 城東邊）
Dextron（下半部的西北端）
Turtle（下半部的西南端）
Bulldozer（下半部的中南部）
Magic（下半部的東南部）
Wheeler（上半部的中南部）
Lost Friends（上半部的西北部）

第二座大陸：**Lands of Lord British（Lord British 之地）**

城堡：

Lord British（中部海灣）
Lost King（Lord British 城的西北）

地下城：

Perinia（西北端）
Lost Caverns（下半部的西北端）
Death's Awakening（東南半島的西端）
Mines of Drash（Death's Awakening 地下城北方的海灣對岸）
Mines of Drash2（東部）
Doubt（東南部靠近東部海灣的地方）
Dungeons of Montor（東北部）
Unholy Hole（中北部）

遺跡：

Tower of Knowledge（東北的小島上）
Pillars of Protection（中部北邊的小島上）

城鎮：

Montor（東南部海灣的尖端）
Yew（西北半島的南岸）
Fawn（西南地區的南岸）
Britain（靠近 Lord British 城）
Tune（東南端）
Grey（東北部海岸）
Paws（Lord British 城東北）

Moon（東岸的一個小海灣裡）

第三座大陸：Lands of the Feudal Lords（封建領主之地）

城堡：

Black Dragon（南方大海灣的東南岸）
Olympus（南方大海灣的北岸）

地下城：

The End（中西部海岸）
Metal Twister（西南部）
Viper's Pit（西北部）
Viper's Pit2（中東部海岸）
Tramp of Dream（西北部的海灣西邊）
Slow Death（Imagination 鎮南邊）
Troll's Hole（從大海灣流至海洋之河的西岸）
Guild of Death（大海灣上的小島）

遺跡：

Southern Signpost（Black Dragon 城東部海岸）
Signpost（西北部的小島上）

城鎮：

Wealth（東北端）
Imagination（Wealth 鎮南邊）
Stout（西南部湖泊的東南岸）
Gauntlet（Olympus 城的東北）
Ponder（從大海灣流向海洋之河的東岸）
Poor（西北端海岸）
Clear Lagoon（中北部）
Nassau（靠近 Olympus 城）

第四座大陸：Lands of the Dark Unknown（未知黑暗之地）

城堡：

Rondorlin（東海岸的中央）
Barataria（中部海灣中的大島）

地下城：

Scorpion's Hole
Savage Place
Labyrinth
Hercules Died Here
Harpy's Horror
Gorgon's Hole
Dead Warriors
Harpy's 2
Avanie's Hole

遺跡：

Pillar of Argonauts（中部西邊的小島上）
Pillar of Ozymandias（西南的小島上）

城鎮：

Gerry（北部的東岸）

Owen（中部）
Snake（西南岸）
Linda（南部海灣）
Wolf（東南端）
John（Wolf 鎮北邊）
Helen（東北大島上的北部）
Arnold（靠近 Barataria）

第十章
穿越時光門

在我完成任務回到地球以後大約兩年，Mondain 最年輕的學生 Minax 率領著大批兇狠殘暴的怪物尾隨而來，使得整個地球籠罩在第二黑暗時期之下，她的目的乃是要爲她的老師報仇。這時候唯有能夠解開貫通西元前九百萬年到西元 2112 年的時光門之謎的人，才足以勝任消滅 Minax 的重責大任，不用說，Lord British 第一個就想到我。爲了報答他的知遇之恩，我當然是很爽快地就答應了，然而這趟冒險對我來說卻也不是全然無利可圖的，我恰好想寫一篇有關太陽系各行星狀況的研究報告，這次旅行的資料多的夠我寫了。

健康就是福

仔細考量過各個種族和職業的利弊得失以後，我謹慎地設定個人屬性，然後就邁開大步勇敢地面對挑戰。漸漸地我體會到一件事：無論屬性如何設定，人是沒有十全十美的，生命點數就這麼一丁點，好好保重身體才是最重要的。不久後我發現到一個補充生命點數的方法：向 Lord British 購買養生之道，藉著這個方法我得以生存下來，但是卻也花了不少的銀子。Lord British 共有兩座城堡：一座在西元前 1423 年，另一座則在西元 1990 年，有了這兩間「24 小時便利商店」我可以在任何時候去購買生命點數，剛開始是 50 個金幣換 300 點生命點數，但是隨著我的生命點數越來越高，Lord British 竟開起黑店來，50 元能買到的點數越來越少，以至於我開始懷疑起他的人格來。直到後來我瞭解他這麼做是爲了不讓我的生命點數多過頭而從零開始，這才又重拾對他的尊敬。

此外，我也發現了一個增加屬性點數的方法，那是在新聖安東尼奧（New San Antonio）城的加州飯店（Hotel California），每當我給飯店職員 100 個金幣，他就會增加我的屬性 4 點以作爲答謝，但是有時候他卻只會以一句「謝謝你」回報，這時候我就得從上次 Save 的地方重來，試試看能否換一位「通情達理」的職員當班了。經過一番研究以後，我發現他們給我屬性點數的種類和我進城以後所走的總步伐數有著密切的關聯，從此我就很注意自己的步調，一旦發現他們所給的屬性點數並非我所要的，我會從上一次 Sava 的地方重來，進城以後先按照原來的路徑走一遍，接下來就可以用空白鍵來 Pass 幾步以便調整到我所需要的屬性了。在這裡有一點要提醒大家：對於屬性點數千萬不要太過於貪心，否則當屬性超過 99 而從頭開始數起的時候，你將會欲哭無淚。

補充了足夠的點數以後，我興高采烈地準備下一段旅程，在離城以前，一個在城北樹叢裡的老人說要賣我一個價值 500 元的戒子，我給他錢以後，他叫我在受到祝福以後再回來找他，然後就不再說話，這時我只好識相地走開了。

出海

在新聖安東尼奧城裡我無意間殺了一個衛士，這才知道他們身上多半帶有特定地區（像是機場）的鑰匙；然後我又到地下城去探勘，發現有些地下城裡蘊藏著太空飛行所需要的 Trilithium 礦物，等到一切都遊覽夠了以後，就準備出海了。

說到海上勢力的建立，我可是有一大票的經驗談，首先我先猛殺怪物直到得到藍色流蘇（Blue Tassle）爲止，如此一來，駕駛任何船隻都難不倒我了（但是遇到海盜時仍要格外小心，他們老是喜歡搶我的藍流蘇，害得我有好些日子只能夠望海興歎）。至於船的收集和艦隊的成立更是有一蘿筐的秘技，我多半是先在海邊閒逛，等到一有海盜船接近我就來個「霸王硬

上船」（Borad），然後我只要向西航行，船就會自動複製出一臺來，當然，另外一臺仍然被海盜佔據，他們會繼續追著我。但是很有趣的是，他們只有在和我相鄰的時候才會開砲，因此我可以一路讓他們追著到我所想要去的地方。等到了目的地以後，我可以再回頭硬登上緊追著的海盜船，然後向東、南或是向北航行到我要複製新船的地方再重複上述步驟就可以了。等到我在每個時代、每個地區都建立了龐大的艦隊（我比較喜歡稱之爲「跨海大橋」）以後，這艘海盜船被我銷毀的時刻也跟著到了。就這樣我幾乎把各個時代的所有版塊都連接起來，事實證明這個做法對我往後的行動有著極大的好處。要是你找不到海盜船，我建議你先從 Pangea 時代開始，那裡敵人出現的頻率最高；或者你也可以多殺幾條海蛇（Sea Serpent），這將會加快海上敵人出現的頻率。

Boniface 港

航海旅行的第一站，我來到了 Lord British 位於西元 1990 年的城堡附近的 Boniface 港，在這裡我因爲對衛士太過於「無禮」而吃了不少的苦頭，但也因而體會到對付衛士必須用個個擊破的方法。藉著這個方法我從衛士身上搶到了不少鑰匙，這對於我偷飛機（在新聖安東尼奧城和 Pirate's Harbor 都有）的計畫有很大的幫助。此外，我在此地的麥當勞（McDonnalls）速食店還有過一段很有趣的打工經驗，它讓我可以從此不去煩愁吃的問題。我的工作通常是從站在麥當勞櫃台的右邊開始，一旦服務生跑到櫃臺的另一邊去，我就可以開始大大方方地把食物送到自己的袋子裡，以便幫他們解決食物過剩的問題。衛士通常是不會說什麼話的，但是有時候他們也會走過來瞧瞧，遇到這種情形只要趕快出城再重新進城就可以了。

在這座城裡過了一段愜意的日子以後，終於到了說再見的時候，臨走前我順手開走了停在港邊的一艘船，同時還用衛士當活靶試了一下船上的大砲，然後就朝著北方揚長而去。

海盜窩（Pirate's Harbor，西元 2112 年）

不久以後我來到了海盜窩（Pirate's Harbor），不知不覺中我竟然成了一個殺人狂，利用船上的大砲把這裡的衛士殺的只剩一個（這傢伙似乎永遠打不死）。拿了足夠的鑰匙以後，我把船駛入海灣然後向南到一個小島上，匆匆地帶走這裡所有的劍和盾牌以後，我決定要離開這個 Aftermath 時代。

傳說時代的磨練

當我所有的屬性點數都到了 45 至 50 點間，而生命點數也在 1200 至 1600 之間時，我帶著最佳的武器和生理狀況準備到傳說時代（The Time of Legends）磨練磨練，因爲我聽說這個時代殺死怪物的獎金金額爲所有時代之冠，而金錢又正好是我邁向成功之路所不可或缺的。

剛開始的時候，我常常被這裡的高山給困住了，因而有了幾場浴血的戰鬥。後來我靈機一動開來了一架飛機並學著善用船上的大砲，從此就輕輕鬆鬆地悠遊於這個時代，領了不少的賞金和經驗點數。

新聖安東尼奧（西元 1990 年）的快劍

在截至目前爲止的旅途當中，我一直聽到有關快劍（Quicksword）——創世紀第二代裡最強大的武器——的傳說，但是我找遍了所有的地下城和城鎮就是找不到這把名劍，沒想到後來卻意外地在聖安東尼奧城的監牢裡找到。爲了這把快劍我和看守監牢的衛士周旋了好一陣子，最後終於在從左邊數來的第二間牢房裡找到暴漢 Santre，花了 500 個金幣向他買下快

劍，然後我就迅速乘著飛機離開了。

接受祝福

終於到了啓程航向外太空的日子，這天，我很早就搭船到海盜窩去，穿上反射護甲（Reflective Armor，聽說聖安東尼奧城裡賣的能源護甲 Power Armor 更好），帶著在地下城裡找到的 Tri-Lithium 燃料，我就準備出發了。這時候有一位星際飛行的老手向我建議最好多帶些 Tri-Lithium，因爲太空船上的電腦常常會當機而飛錯地方；然後他又要我把進度先 Save 起來，因爲在太空中是不能 Save 的，一旦發生任何不良的狀況，我才能夠再從這裡重新開始。

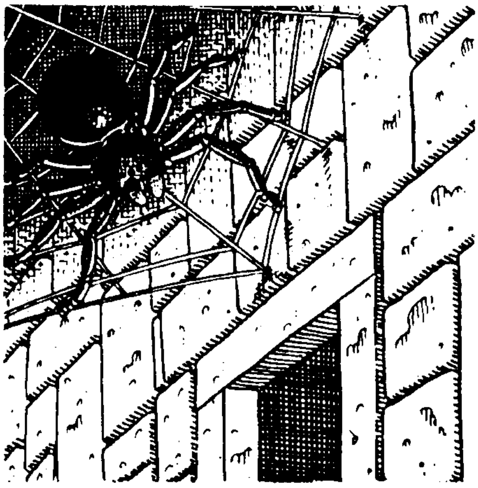
就這樣我戰戰兢兢地出發了，爲了我的「行星狀況報告」，我原本是想要到火星或是水星等地參觀參觀的，但是想到 Minax 仍然活著到處肆虐，我毅然拋開私人的享樂直奔第十行星（Planet X），在那裡我找到了 Ozy's Place 並且受到 Antos 神父的祝福。回程的時候，我因爲任務已經達成而寬心許多，因而抽空去遊覽了其他的星球，但是我還是想辦法儘快地飛回地球，因爲駕駛太空船時那種隨時害怕會在著陸時墜毀的心理壓力實在是很不好受。

防護戒子

回到地球以後的第一件事就是去聖安東尼奧城的北方找那位賣戒子的老先生，由於我已經受到祝福，他終於答應把防護戒子（Ring of Protection）賣給我。有了這枚戒子我才能夠在火燄中行走，這樣一來消滅 Minax 就不成問題了，但是我還是得時時小心小偷會在作戰的時候將這枚戒子偷走。

最後決戰

最後一次拔營離開 Bonlface 港的時候，我的各項屬性都已經達到 99 點，生命點數也在巔峰狀態，於是我束緊我的能源護甲、戴上防護戒子，再磨利我的快劍，準備要和 Mlnax 決一死戰。



進入 Minax 的巢穴以後我小心翼翼地屏息前進，但是迴廊中卻不時傳來我腳步的回音，走不到五步我就開始遭受一大堆怪物的攻擊，結果它們都成爲我快劍下的亡魂。然而有一隻魔精卻是怎麼砍也砍不死，情急之下我只好先施法將時間凍結起來，等到法術時效過了以後我早已逃之夭夭，要是它繼續追來的話，我想我就得想辦法將它引入房間裡反鎖起來了。

最後我來到了城堡的東北角，穿過力場以後就看到女魔頭 Minax 站在那兒，一副很囂張的樣子。我舉起快劍一揮，沒想到她竟然突然消失而瞬間移動到城堡的西南角，我追過去再砍，她又變到東北角，就這樣我又邊追邊砍了七、八次，她終於跑不動而倒在血泊中死了。第二黑暗時期到此總算結束，我依依不捨地向 Lord British 告別回到地球上。

旅行手記

原本爲了要寫「行星狀況報告」，我一路上就順手記錄下我的所見所聞，回來以後將之改寫爲一本厚厚的研究報告交給老師。結果竟然被老師打了回票，還說我的報告荒誕不經，看

來這學期的成績又慘了。但是我相信這些手記應該會對許多遊戲冒險家有所幫助，因此我決定還是將它們公佈出來比較好。

一、城鎮簡介

城　鎮	時代、星球	特　色
Baradins Town Pangea		Oracle，Food，Wizards Magic，Clerics Magic
Le Jester	1423 B.C.	Oracle，Food，Wizards Magic，Clerics Magic
Towne Linda	1423 B.C.	Weapons，Armor，Stables，Pub
Lord British's Castle	1423 B.C.	Mess Hall，Vault，Prison，Chapel
Port Boniface	1990 A.D.	Oracle，Food，Wizards Magic，Clerics Magic
New St. Antonio	1990 A.D.	Weapons，Armor，Stable，Airport，Hotel，Pub，Grove，Prison，Pool，Guardhouse
Lord British's Castle	1990 A.D.	Mess Hall，Vault，Prison，Chapel
Pirate s Harbor	2112 A. D.	Airport，Spaceport，Harbor，Prison，Island，Guardhouse，Wizards Magic，Clerics magic
Shadow Guard	Legends	Museum，Thieves，Guild，Morgue，Prison，Swamp，Devil worship，Apothecary，Torture Chamber
Towne Mary	Mars	Weapons，Armor，Stables，Pub
Village	Jupiter	Oracle，Food，Wizards Magic，Clerics Magic
New Jester	Uranus	Oracle，Food，Wizards Magic，Clerics Magic
Computer Camp	Neptune	Oracle，Food，Wizards Magic，Clerics Magic，Campfire，Various cabins
Tommersville	Pluto	Oracle，Food，Vlizards Magic，Clerics Magic
Town Makler	Pluto	Weapons，Armor，Stables，Pub
Towne Basko	Planet X	Weapons，Armor，Stables，Pub
Ozy's Place	Planet X	Prison，Chapel，Maze，Father Antos

二、特殊物品

名稱	用途
Torches	照明
Keys	開門鎖
Tools	解陷阱
Ring	防火、力場
Wand	施法
Staff	施法
Boots	抵抗使腳部麻痺的法術
Cloak	抵抗使手臂麻痺的法術
Helm	配合 View 指令可以看到地圖
Gems	無
Ankh	登太空船必備

Red Gems	無	Blue Tassle	登船必備
Skull Key	開飛機門	Strange Coin	凍結時間，一次用掉一個
Green Gems	無	Green Idol	抵抗魔精的催眠法術
Brass Button	登飛機必備	Tri-Lithium	空間跳躍燃料，每次用掉一份

三、星球資料

星 球	Xeno	Yako	Zabo	城 鎮	地 形
Sun	4	4	4	無	液態氦
Mercury	5	4	5	無	水、沼澤
Venus	3	3	4	無	水、沼澤、草地
Earth	6	6	6	有	各種地形
Mars	6	2	3	有	山
Jupiter	1	3	4	有	水、草地
Saturn	2	8	5	無	水、草地
Uranus	9	4	6	有	森林、草地
Naptune	4	0	5	有	草地
Pluto	0	1	4	有	山
Planet X	9	9	9	有	山、草地

四、時間地圖

出發點	目的地
西元前九百萬年：	
一個後來演變為冰島的陸塊	西元前 1423 年的東歐
澳洲前身的南部中央	西元 1990 年的不列顛群島
非洲前身的北端	西元 2112 年的阿拉斯加
格陵蘭島前身的北端	傳說時代
西元前 14234：	
東歐	西元前九百萬年的冰島
西歐	西元 1990 年的不列顛群島
南美洲	西元 2112 年的阿拉斯加
加拿大	傳說時代
西元 1990 年：	
格陵蘭島	西元前九百萬年的冰島
不列顛群島	西元前 1423 年的西歐
南美洲	西元 2112 年的阿拉斯加
澳洲	傳說時代
西元 2112 年：	
印度	西元前九百萬年的冰島
中亞	西元前 1423 年的西歐
阿拉斯加	西元 1990 年的南美洲
美國東南部	傳說時代

傳說時代（Time of Legends）：這個時代的時光門由左至右依序通往西元前九百萬年、西元前 1423 年、西元 1990 年以及西元 2112 年。

第十一章
照亮第三黑暗時期

仔細回想，從上次自 Sosaria 歷險歸來到現在已經有很長一段時日了，在這段日子裡，我實在過得不怎麼樣，總是覺得生活中缺少了什麼東西似地，凡事都讓我感到單調無聊。這不禁令我懷念起那一段在 Sosaria 伸張正義的日子，真希望能夠有機會再一次為那兒的老百姓做一點事情，如此也能更加地肯定我自己。想著想著，竟然真的收到一封 Lord British 寄給我的限時信，他在這封圖文並茂而且言辭感人的信裡猛誇我過去的戰功，然後又說了一些唯有像我這樣智勇雙全的人才能怎樣怎樣的話，對於這種老套，我想都不必想就知道他一定又遇上大麻煩了，否則他無緣無故地拍我馬屁做什麼呢？但是說歸說，看完了這封信以後還是讓我樂得半天都合不攏嘴。

原來，前兩次被我消滅的兩個巫師至死都還不願認輸，他們臨死之前又共同蘊育出一個怪胎——Exodus，來危害 Sosaria，而這傢伙的法力似乎比他的父母親相加起來還要強，以至於 Sosaria 大陸上現在已經是一片民不聊生的景象。有鑑於過去征戰的經驗，我回信給 Lord British，告訴他一個人的力量實在有限，除非他答應多派給我一些人手，否則我絕對不幹。結果他馬上派人連夜送來一份他親信的名單，任由我挑選三位，現在回想起來，要不是那時候的深謀遠慮，或許我早已經陳屍在 Sosaria 上某一個沒有人知道的角落裡了。因為接下來我將要遭遇的都是一些數倍強悍於以往的怪物，除此之外，我還會被捲進漩渦裡然後才發現到四座神殿；至於其他許許多多神秘的物品，也都需要我到八座深達八層且充滿了危險的地下城裡去探查和發掘。

倉促成軍

由於時間緊迫，我匆忙地挑了三名隊友，然後指定他們到職業訓練中心去學習，直到合乎我事先要求的屬性和職業為止，然後我們就迅速朝著 SoSaria 出發了。一踏進 Sosaria，我發現我們所在的位置離王城不遠，於是趕緊在怪物發現我們之前躲進城裡，先賣掉身上原有的舊盔甲和舊武器，然後用所有的錢去買了幾把弓和投石器，準備藉著這些長程武器的威力給怪物們來個迎頭痛擊。

在接下來的日子裡，我們一直在王城附近遊蕩、殺怪物，不斷地賺錢為每一個人添購更好的護甲和更強的武器，同時也贏取更多的經驗點數，然後再到 Lord British 那裡去升級。到後來，我們每個人的生命點數都已經達到 550 點，但是卻不再上升，由於聽說要超過這個等級必須要先拿到國王的印記（Mark of Kings）才行，於是我們再度整裝，朝著下一段旅程邁進。


Bard

賺進大把鈔票

不久之後我們行經位於王城南方的「火之地下城」（Dungeon of Fire），由於前一陣子不斷地購買裝備把錢都花光了，我們實在是窮得發慌，因而一致表決通過要採取較為激烈的賺錢手段——到地下城裡殺怪物。結果陰錯陽差，竟然才下到第一層就發現了一間藏著六口寶箱的密室，接下來我們什麼事都不做，只是不斷地搜括這六口寶箱，然後到地面上 Save 起來，再繼續回去搜刮，沒過多久我們每個人身上

的錢都已經到達 9999，這才心甘情願地離開那些寶箱（在這裡我要轉述 Lord British 的話：千萬不要貪得無厭而使錢超過 9999，要不然你將會嘗到破產的滋味）。



THIEF

神奇的泉水

接下來我們下到火之地下城的第二層，經過一番摸索，在行經兩道密門之後，我們發現了一座神奇的噴泉。由於長時間的行走加上地下城的悶熱不堪，大夥兒早就已經口乾舌燥，因而一看到噴泉就馬上一湧而上，說也奇怪，在喝了泉水以後我們每個人都覺得疲勞頓失，精神馬上又飽滿起來，看了一下每個人的生命點數，竟然都完全恢復了。從此以後，我們只要是健康狀況不佳，第一個想到的就是這家免費的醫院。

在回到地面的途中，我們又在第一層發現一座噴泉，試驗的結果證實它有解毒的療效，此時回想起王城裡那位死要錢的醫生，我們決定以後中毒都到這兒來，再也不把我們的血汗錢浪費在那個傢伙身上了。

神秘的曙光之都——Dawn

有了足夠的錢和精良的武器以後，我們終於可以開始對未來的任務做一些訪察。在這段深入民間的日子裡，我們不斷地聽到有關於消失的城市——Dawn 的傳言，聽說那個城市富庶非凡，而且唯有在那裡的工匠才有能力打造出 Sosaria 大陸上最強而有力的魔法武器。為了今後的任務著想，大夥兒決定先找到這個城市、補充更好的裝備以後再說。經過漫長的搜尋，加上極大部分的運氣，我們終於在王城向西八格，向南 35 格的地方發現了這個城市，但是光是這樣還是不夠，這個城市唯有在兩個月亮都是 0（朔），天空一片黑暗的時候才會出現。為了怕 Dwan 在出現的瞬間因為被我們擋住而看不見，我們先移至那個地點旁邊，然後不斷地按空白鍵 Pass，終於等到兩個月亮都在 0 時進入了這個城市。我們很快地便發現，這個神秘的城市物資供應充足，而且應有盡有，於是我立即為每一個隊員分別訂做了一套魔法護甲，然後買了幾把＋2 的魔法弓和大量的鑰匙、寶石、火把和炸藥，至於馬匹，因為在試騎的時候發現牠們跑得實在不比我們走路快多少，因而我們並沒有浪費任何一個子兒在這種四腳的動物身上。

死亡峽谷

帶著全副裝備浩浩蕩蕩離開 Dawn 以後，我們馬上朝著寶窟——死亡峽谷（Death Gulch）邁進。首先我們先在東部海岸閒逛等著海盜船上門，在第一艘船接近時，我們設法靠近到距離它一步的地方，這樣一來因為距離太近，它根本不敢開砲打我們而會朝著其他方向亂發射，在它剛發射過一枚砲彈要再重新填裝的空擋裡，我們立刻蜂擁而上搶了這艘船出海。

在王城東邊稍南的狹長海島上我們找到了死亡峽谷，束緊戰甲、備好武器以後，我率先跳上岸，打算帶領弟兄們到裡面去大撈一票。到了正門口，我們看到一隻長著翅膀的怪物在把守著，由於以往從未見過這種怪物，我們不敢貿進，只好很技巧地躲過它繼續向南走，然後在遇到一條向東的路以後才進入了這個區域。接下來我只覺得自己好像走進了一座迷宮之中，迷迷糊糊地亂繞，而且到處都碰到衛士。由於不想和這一整團的軍隊起衝突，我抓住了他們貪心的弱點，一一以一百個金幣打發，同時也不斷地告誡隊員們千萬不要隨便開門，因為在每一個門後面都有一些衛士駐守。不久以後，我們在北方發現了一間武器店，我們不但

把不要的武器賣了，還順手偷走了裡面所有的錢，然後我們轉而向南，直到遇到一間護甲店以後，再度重施故計賺了不少的錢。後來我們又繞了一陣子，在護甲店後面發現了一個藏寶庫，由於沒有力之印記（Mark of Force），我們只在第一個房間略作搜查。等到後來我們拿到力之印記以後，便進入第二個房間盡情搜刮，但是我們卻很有職業道德地留下了最上方的一排寶箱而不去碰它們，這樣做也使得我們逃過了被衛士通緝的命運。

漩渦下的大陸——Ambrosia

在海上航行的途中，一次意外的船難將我們帶到一個不知名的地方，我們被捲進漩渦裡而來到了失蹤已久的大陸——Ambrosia。由於身上尙有多餘的寶石，我很快地爲這個地方畫了一張地圖，同時發現這裡有四座神殿（Shrine），可以分別提升我們的四項屬性。但是這些屬性可不便宜，通常 1000 個金幣只能夠換到 10 點。

四座神殿

當我和其他隊員從昏迷中醒來以後，發現我們已經被沖上岸了，爲了要尋找回去的路，我們開始四處探勘。首先我們先向北走，進入森林以後就順著一條小路前進，這條小路先是向南，接著向東到達一片石牆，然後我們就沿著這片石牆一路向南直到看到一個湖爲止，在這裡我們看到一艘海盜船，迅速奪下船以後我們便向西航行。等到再度登岸，我們朝北走而發現了敏捷（Dexterity）屬性的神殿，在這裡我們搜到一張打敗 Exodus 所要用到的卡片（Card），然後爲隊員們提升敏捷的點數，接著就回到船上準備前往下一座神殿。

離開了敏捷的神殿，我們向西南航行到了一座水閘旁邊，用鑰匙打開水閘之後繼續向西航行，不久來到水道的出口便轉而向北。在北方我們看到了一個漩渦，我猜想它一定可以將我們帶回 Sosaria，但是因爲還有許多工作要做，我們小心翼翼地繞過這個靜止的漩渦繼續向北，等到湖面再度開闊起來再向東沿著岸邊航行至東北的水閘，打開以後再向北航行，不久就見到西邊有一個水閘，智慧（Intelligence）的神殿就在那兒，同樣地，我們拿了卡片，再提升點數以後就離開了。

在北方略爲偏東的地方我們發現了一條小徑，順著它走了不久又遇到一個門，用鑰匙打開以後我們便一路向南走，最後看到了知識（Wisdom）的神殿。在這裡我們又找到了卡片，同時爲隊上的施法人員大大地提升智慧點數以後再回到船上。

最後我們在 Ambrosia 的西南方找到了力量（Strength）的神殿，這座神殿實在非常難找，而且在找尋的途中我們還曾經遭到一個法力高強的巫師攻擊，然後又殺了幾匹馬怪以後，我們才終於找到了這座神殿，不但拿了卡片，也爲戰士們提升不少的力量點數。

到地下城尋找印記

逛夠了 Ambrosia 以後，我們進入漩渦而回到 Sosaria（出口在死亡峽谷附近），現在我們要去尋找國王的印記以便使生命點數的上限超過 550 點的限制；同時還要找到力之印記，這樣我們才能夠進入死亡峽谷的大藏寶庫。

在王城東方偏北的地方我們發現了一座地下城，由於那裡時常有海盜把守，令我們懷疑它是否隱藏著什麼秘密。進去以後，我們在第一層發現了一團火，當我走過以後只覺得手臂上一陣灼痛，然後就得到了國王的印記。由於這樣做使我的生命點數立刻少了 50 點，其他的隊友嚇得都不敢靠近，要不是我苦口婆心地勸告他們有了這個印記以後生命點數的上限最高可達 2500 點（第 25 級），他們絕對不會甘心受這種苦的。

爲了得到力之印記，我們再度回到火之地下城去，一直下到第八層才在地下城的西南部

分找到了力之印記。然後，我們又幸運地在附近找到了火之印記（Mark of Fire），它讓我們得以走過熔岩而不受到傷害。

有了力之印記後，我們決定回死亡峽谷去大撈一筆，結果因爲碰到一場暴風而將我們吹離航道，我們的船後來到了死亡峽谷所在地南方的一個小島上。在這個島上的地下城裡，我們無意間在第八層的西南部分找到了蛇之印記（Mark of the Snake），使我們完成了所有印記的蒐集。

神秘的武器——Exotics

帶著所有的印記我們再度回到死亡峽谷去，這次我們更加仔細地搜查，直到前後的兩個大藏寶庫和武器、護甲店的一些屯積物都被我們搜刮一空才離開，然後我們再回到 Ambrosia 去花錢買點數；就這樣一直反覆這些步驟直到所有隊員都心滿意足爲止。

在這段期間我們聽到了有關神秘的 Exotic 護甲和武器的故事，聽說一定要擁有 Exotics 才進得了 Exodus 的城堡，因此我們馬上出發去尋找。首先我們將船駛出王城的海灣，然後向西靠著海岸走，最後遇到一小群島嶼，在其中最靠近我們的一個島（僅兩個方格寬）上面挖到了 Exotic 武器。然後我們又在死亡之谷所在島嶼西方的水域向南航行，接著向東沿著北面的海岸行駛，直到發現一個同樣是兩格寬的小島爲止，在這上面我們挖掘到了 Exotic 護甲。

消滅 Exodus

經過了這段時間的磨練，我們每個人現在都已經有高達 2500 點的生命點數，同時也都擁有四種卡片、四個印記、100 份以上的食物以及 Exotic 武器和護甲，這是消滅 Exodus 的時候了。從王城的海灣出發向北，然後向西航行經過一小群島嶼，接著注意北方，直到看到一個蛇形的標誌，那就是 Exodus 城堡的入口了。在這個大銀蛇標誌前我喊出（Yell）「Evocare」幾個字就立刻被傳送到城堡的入口，然後我趕快 Save 起來以便日後若是遭到不測時可以重來。

進了城堡以後我們向西走宰了一條龍。然後向北，又向東躲過火球的攻擊。接下來看到北方的房間裡有個四節的機器，我想那應該就是我們最後的敵人了，在我們急於向前毀了那臺機器的時候竟受到地板上的隱形怪物攻擊，好不容易打敗了這些看不見的敵人之後，我們終於來到 Exodus 面前。經過了幾次陣亡，然後再從上次 Save 的地方重來，最後我們終於正確地依序將 Love、Sol、Moon 和 Death 四張卡片插進機器裡而打敗了 Exodus。

Sosaria 狀況簡介

像以往一樣，我在冒險途中順手記下了各個地方的狀況，現在我將之列表如下：

一、城鎮

城　　市	武 器	盔 甲	馬 廏	醫 院	餐 館	神 壇	工 會
Castle Britannia	無	無	無	有	無	有	無
Britain	有	有	無	無	有	無	無
Fawn	無	無	無	有	有	無	有
Yew	無	無	無	有	有	無	無
Moon	無	無	無	有	有	無	無
Montor East	有	有	無	無	無	無	無

Montor West	有	有	無	無	有	無	無
Grey	有	有	無	無	有	無	有
Death Gulch	有	有	無	無	有	無	無
Devil Guard	無	無	有	有	有	無	有
Dawn	魔法	魔法	有	有	有	有	有
Castle Death	無	無	無	無	無	無	無

二、印記

地　下　城	印　　記	樓　　層
Dungeon of Fire	Fire，Force	8，8
Mines of Morinia	Kings，Kings，Fire	3，8，8
Perinian Depths	Kings，Kings，Kings，Fire	1，1，8，8
Dardins Pit	Kings，Kings	2，8
Dungeon of Doom	Force	8
Dungeon of the Snake	Kings，Snake	8，8
Dungeon of Time	Kings，Kings，Kings	2，8，8

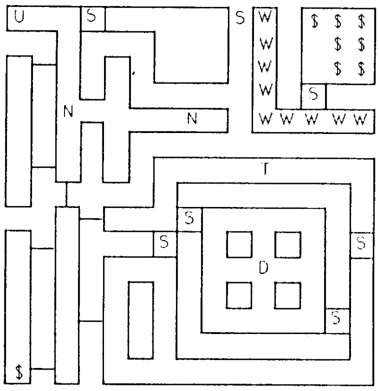
三、神殿

神殿	卡片	在 Ambrosia 的位置
Dexterity	Sol	東南（在迷宮的西南）
Strength	Love	西南（先向西北，再向南）
wisdom	Death	東北（先深入東北，然後再向南）
Intelligence	Moons	西北（在湖的上方，經過門）

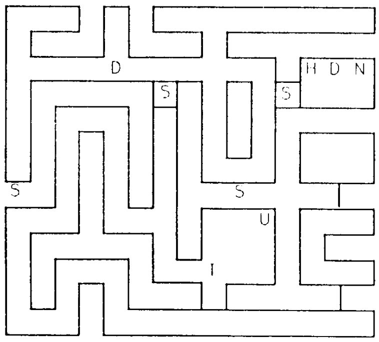
四、月之門

月之門	地點	雙　月	目的地（1st	2nd	3rd）
1	Moon（T）	0，0	1	2	3
2	Snake（D）	1，3	4	5	6
3	Top 3 squares	2，6	7	8	1
4	Dawn（T）	3，1	2	3	4
5	Bottom 3 squares	4，4	5	6	7
6	Death（C）	5，7	8	1	2
7	Devil Guard（T）	6，2	3	4	5
8	Time（D）	7，5	6	7	8

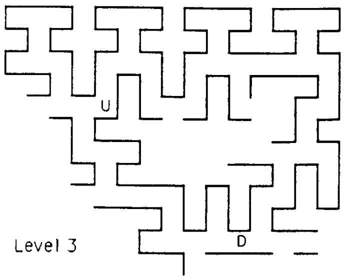
Ultima III: Hell



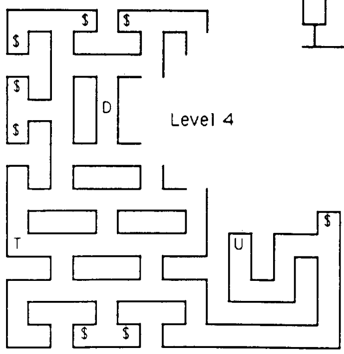
Level 1



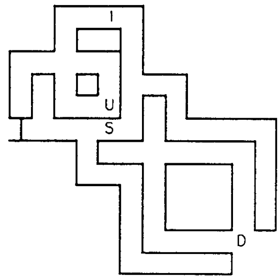
Level 2



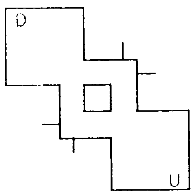
Level 3



Level 4



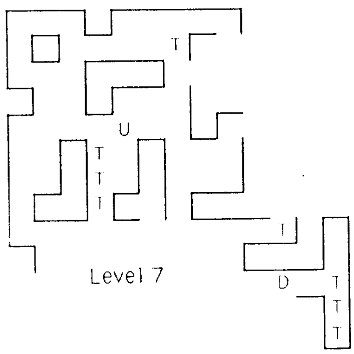
Level 5
I: Gremlin City



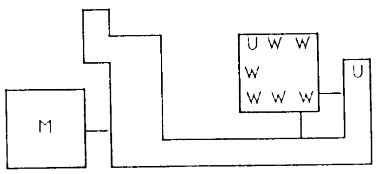
Level 6

Map Key

$: Chests (treasure)
D: down
D: Fountain (causes damage; avoid)
H: Fountain (Healing)
N: Fountain (Negates Poison)
S: Search here
T: Trap
U: Up
W: Strange Winds



Level 7



Level 8

第十二章
邁向天人合一的境界

前三次造訪 Sosaria 的時候，我的任務總是去消滅魔王，這樣子一路打打殺殺，結果在我的心靈中留下了不可磨滅的陰影，我覺得自己像是得了戰爭後遺症似地，只要一提起消滅魔王就想逃避。因此當 Lord British 打電話來找我的時候，我直截了當地告訴他：爲什麼不乾脆打一一九請他們幫忙呢？結果他趕緊向我解釋，這次的任務並不是要去消滅魔王，而是要我去尋找一條通往天人合一境界的聖者之途，並找出失傳已久的知識寶典（Codex of Ultimate Wisdom）供世人瞻仰。由於他描述得非常動人，又明白地表示這次我會有七位隊友爲伴，因此我雖然一想到那些怪物就感覺渾身不對勁，還是被他給說動了。

接下來我就帶著他給我的護身符（Ankh）和兩本書走進了藍色的月之門，來到一輛吉普賽馬車之前。

屬性的決定

進入馬車之後，吉普賽算命家問我一些問題，然後決定了我的職業。臨走之前我好奇地向她發問，想要知道她是用什麼方法預測我未來的職業，結果因爲我們談得很投緣，她告訴我以下的秘密。

原來八樣美德——誠實（Honesty）、同情（Compassion）、勇敢（Valor）、正義（Justice）、犧牲（Sacrifice）、榮譽（Honor）、心靈（Spirituality）和謙虛（Humility）分別對應著八種職業——法師（Mage）、吟遊詩人（Bard）、戰士（Fighter）、德魯伊教徒（Druid）、工匠（Tinker）、武士（Paladin）、流浪者（Ranger）以及牧羊人（Shepherd）。在吉普賽算命家所問的問題當中，若是你全部回答 A，將會成爲一名法師；七個 A 加一個 B 會成爲吟遊詩人。如此依次類推，要是你的八個答案都是 B，就只好放羊去了，這個職業剛開始的旅程會比其他職業還要來得艱苦一些。

尋找夥伴

職業決定了以後，我立刻被送到旅途的起點（隨著職業而有所不同），這才發覺到這片土地已經變成新的 Britannia 大陸了。於是我一邊旅遊熟悉地理環境，一邊也隨時留意是否有志同道合的人，以便邀他一起旅行。

遊歷 Britannia 大陸的時候，我分別在各個不同城市找到了法師 British、吟遊詩人 Iolo、戰士 Geoffrey、德魯伊教徒 Janna、工匠 Julia、武士 Dupre、流浪者 Shamino 和牧羊人 Katrina（除了你自己的職業之外，你所要找的就是其他七種職業的隊員，而小隊所允許的最大人數則視你的等級而定）。其中在 Jhelom 城的戰士 Geoffrey 特別囂張，他只有在全部的隊員都到達一定的等級以上時才肯加入；而牧羊人 Katrina 則在 Magincia 城裡和我玩躲貓貓的遊戲。

美德的培養

追求天人合一境界的第一要務就是要具有優良的品德，在漫長的旅程當中，我憑著我的「良知」回答許多的問題而獲得不少美德的點數，然後我又發現到醫院捐血有助於犧牲的美德；施捨給乞丐是同情心的表現；濫開殺戒將會有傷於我的勇敢美德；尋獲寶物像是鈴噹（

Bell）、書（Book）和蠟燭（Candel）等會提升我的榮譽。但是對於自己美德的實際狀況我還是不太清楚，一定要千里迢迢地趕回王城裡問皇家占卜者 Hawkwind 才會知道。雖然和他談話將會有助於心靈的提升，也可以順道要求 Lord British 幫我提升等級和恢復生命點數（問他有關 Health 之事），不過長途跋涉還是讓我感到不勝其煩。直到我不小心按到 <Ctrl>-<S> 以後，一切困擾馬上煙消雲散，藉著這個方法我可以立即知道自己的美德狀況。

堤升屬性點數

比起上一代要被捲進漩渦裡才能增加屬性點數，這一次提升點數的方法要簡單多了，我們只要到地下城裡去摸魔球（Magic Ball）就可以了。但是這並不意味著它會比較安全，相反的，我得準備很多的療傷（Heal）法術，甚至於起死回生（Resurrect）的法術來預防魔球對我們所造成的傷害，但是某些會讓人一命嗚呼的魔球確實對我們的屬性有很大的幫助。

以下是我所找到的魔球在地下城裡的位置：Deceit——第三、五、六層；Despise——第四、八層；Destard——第三、六層；Wrong——第二、六、七層；Covetous——第三、六層；Shame——第一、四、八層；Hythloth——先直接下到第八層，然後再回到第五、三、一層找。

未經記載的法術

除了魔法書裡所記載的法術以外，Britannia 上還有一些鮮爲人知的法術，我有幸得到 Magincia 城一位巫師的傳授，學到了以下三個法術的配方：月門傳送術（Gate Travel）：Sulphurus Ash、Black Pearl、Mandrake Root；起死回生術（Resurrect）：Sulphurus Ash、Ginseng、Garlic、Spider Silk、Blood Moss、Mandrake Root；趨鬼術（Undead）：Sulphurus Ash、Garlic。

賺錢的方法

不久以後，我們在 Serpent's Hold 的訓練場裡找到了神秘的武器（Mystic Weapon），然後又在 Empath Abbey 的橡木林正中央找到神秘的護甲（Mystic Armor），這兩樣物品都成爲我們金錢的來源，只要我們身上沒有攜帶著這兩樣東西，我們就可以回去原來藏著它們的地方再搜一次，得手以後拿去賣錢，然後再繼續回去搜。

另外，在我的 Apple II 版本裡我還發現了一個謀取暴利的方法：當我們在野外行走的時候，我可以在磁碟機停止轉動以後偷偷地將野外地圖的磁片換成地下城的磁片，等到磁碟機要再讀取下一部分的地圖時，畫面會突然變成室內的場景而且到處都是寶箱。造成這個現象的原因乃是因爲程式設計者爲了求快速，忽略了檢查磁片是否正確的步驟，只顧著去讀取地圖的下一個部分，因此理論上你可以塞進任何的磁碟片，只是後果沒有人能夠預測罷了。在撈夠了錢以後，我再把磁片換回來，除了我的財產暴增以外，一切又會恢復正常（這個技倆在創世紀第五代也適用，至於創世紀第六代我就沒試過了）。

月之門的秘密

遊遍了大半的 Britannia 國土以後，我逐漸發覺到月之門（Moon Gate）的便利之處，因此詳細地記錄了一張列表，從此以後我只要先注意我正處在月亮三階段周期的那一階段，然後再對照下表就可以藉著月之門來去自如了。

月之門	月亮	目的地	1st	2nd	3rd

1：Moonglow	New	1	2	3
2：Britain	Crescent Waxing	4	5	6
3：Jhelom	First Quarter	7	8	1
4：Yew	Gibbous Waxing	2	3	4
5：Minoc	Full	神殿	6	7
6：Trinsic	Gibbous Waning	8	1	2
7：Skara Brae	Last Quarter	3	4	5
8：Magicia	Crescent Waning	6	7	8

完成八樣美德

記得王城裡的 Hawkwind 曾經告訴我要完成美德必須要到神殿裡去冥思三回，然而當時我因為對地理環境還不是很熟，只好做罷。後來我在 Minoc 城的工具店向老闆逼問出第四項工具（選擇 D）「六分儀」（Sextant），從此便可以用「L」指令得知目前所在位置的經緯度而不再迷路，因此我馬上就出發去造訪所有的神殿。當然，冥思以前必須先使用在各項美德的城裡所找到的標記（Rune）和祈禱詞（Mantra），這些我也都在遊歷各個城市的時候得到了。以下是我這段旅程的記錄：

美德	Rune 所在地	神殿座標	Mantra
Compasslon	Britain	FM，IA	mu
Humility	Paws	NI，OH	lum
Honesty	Moonglow	EC，OJ	ahm
Valor	Jhelom	OF，CE	ra
Sacrifice	Minoc	CN，MN	bah
Spirituality	Britannia	BD，KG	om
Justice	Yew	AL，EJ	beh
Honor	Trinsic	MP，FB	summ

註：1　欲找尋勇氣美德的 rune，你必須先與 Lord Robert 會面，然後進入西南方的密門，再搜尋該處的土牆（rampart）。

2　Spirituality 的神殿不在地面上，當雙月均為滿月時進入月之門即可到達；又 Humility 的神殿有一隻魔精把守，必須使用號角（Horn）才不會受到它的攻擊。

特殊物品

除了上述的標記以外，Britannia 大陸上還有一些特殊的物品，其位置如下：

物品	座標
Bell	NA，LA
Book	AG，AG（在圖書館裡）
Candle	AB，BG（搜查神廟的火）
Skull of Mondain	PF，MF
Ship's wheel	NH，GA
Silver Horn	KN，CN
Mystic Armor	AE，BG（必須先完成部分美德）
Mystic Weapon	AP，AI（必須先完成部分美德）
Nightshade	JF，CO（雙月隱逝的時候才找得到）

Mandrake Root	DG，LG（雙月隱逝的時候才找得到）
Cheap Food	Skara Brae
Thieves Cuilds	Vesper and Buccaneer Den
Ships	Jhelom and Skara Brae

註：Bell、Book、Candle 和 Skull 在進入冥河深淵（Stygian Abyss）時會用到；Ship's Wheel 則可以加強船的護甲至 99 點。

地下城手記

此時我身上的裝備都已經一應俱全，而在我的食物和金錢點數之間出現的護身符圖形也表示我已經達到天人合一的境界，接下來我們便可以到地下城裡去探險了。

Deceit 地下城

我在這個地下城的第三、五、六層找到可以提升智慧五點，但是卻要耗掉 200 點生命點數的魔球；然後在第七層找到藍色石頭，第八層發現真理（Truth）的祭壇（Altar)。此外，第五層有一個治療用的噴泉。

Despise 地下城

第四和第八層有增加敏捷屬性五點，但是要消耗 200 點生命點數的魔球；第五層有黃色石頭，第六層有座治療用的噴泉。此外，我在這個地下城裡還見到一座敏捷屬性的祭壇。

Destard 地下城

第三、六層有增加力量的魔球，同樣要消耗 200 點生命點數。紅色石頭在第七層，勇氣（Courage）的祭壇在第八層。

Wrong 地下城

在第三、六和七層有消耗 400 點生命點數的魔球，但是至少可以同時增加智慧和敏捷各五點。綠色石頭和真理的祭壇在第八層；第二層有治療用的噴泉。

Covetous 地下城

這裡的魔球同樣耗掉 400 點生命點數，它們可以同時提升力量和敏捷屬性，在第三和第六層都有。橙色石頭在第七層；第八層有勇氣和愛（Love）的祭壇。此外，第五層有不少寶藏。

Shame 地下城

第一、四、八層的魔球可以同時增進力量和智慧，消耗掉 400 點生命點數。紫色石頭在第二層，第四層有一座治療用噴泉。另外我還見到智慧和敏捷屬性的祭壇。

白色石頭和黑色石頭

到現在爲止，我除了白色和黑色石頭以外，其他顏色的石頭都已經拿到了，接下來就要去尋找這兩顆石頭。首先我先進入王城裡面一個通往 Hythloth 地下城的樓梯，然後直接利用 X-it 魔法脫離地下，在出口不遠處找到了熱氣球（Balloon）。接著再施展召風術乘著熱氣球向西北飛到 Serpent's Spine 山區，在一個聖者的標誌上找到了白色石頭。至於黑色石頭；我們在雙月隱逝的時候進入 Moonglow 附近的月之門，然後搜尋一下就找到了。

Hythloth 地下城

全部的石頭都拿到了以後，我再度進入這個王城下的地下城，在這個地下城的第一、三和五層我發現了可以同時提升三種屬性但是卻要消耗 800 點生命點數的魔球；在第三層有一座治療用的噴泉。然後我就下到第八層，那裡真理、勇氣和愛三座祭壇都有。

三部分的鑰匙

到了祭壇以後，我發現這些祭壇有點詭異，但是卻說不出個所以然來，經過了一番嘗試之後，我總算找出訣竅，分別在真理的祭壇使用綠色、紫色、藍色、白色石頭；愛的祭壇使用白色、橙色、黃色、綠色石頭；勇氣的祭壇使用紅色、橙色。白色、紫色石頭而得到了三部分的鑰匙（The Three-Part Key）。

黑暗深淵和知識寶典

從我開始進入 Britannia 大陸冒險到現在已經過了好幾個月了，現在終於到了揭曉謎底的時刻，我們一行人浩浩蕩蕩地搭船從 Serpent's Hold 一路向東航行，最後遇到一個具有內陸海灣的島。在這個海灣裡，我們每向東打敗一艘海盜船就迅速搶登上這艘船，這樣一來，我們一方面能夠向東前進一步，另一方面還可以擁有新的護甲以避免被擊沉。就這樣一路向東廝殺，最後終於來到了冥河深淵的入口——座標 OJ，OJ 的地方。在這裡我們分別依序使用了 Skull、Bell、Book 和 Candle，然後才得以進入這座地下城。

在第一層的祭壇裡，我回答了 Honesty 並使用了藍色石頭，才得以下到第二層。接下來我分別在第二層回答 Compassion，使用黃色石頭；第三層 Valor 紅色石頭；第四層 Justice 綠色石頭；第五層 Sacrifice 橙色石頭；第六層 Honor 紫色石頭；第七層 Spirituality 白色石頭；第八層 Humility 黑色石頭，最後來到知識寶庫。然後我用真理、勇氣和愛三部分的鑰匙打開了知識寶庫的大門，再依次回答了：Veramocor（Words of Passage）、Honesty、Compassion、Valor、Justice、Sacrifice、Honor、Spirituality、Humility，以及 Truth、Love、Courage 和 Infinity，終於得以見到知識的六角星和無限的知識，完成了所有任務。然後突然我覺得眼前一黑，接下來就發現自己已經被傳送回地球，正站在通往 Britinnia 的巨石陣中央。

第十三章
尋找 Lord British

再一次接到來自 Britannia 的召喚時，已成爲「聖者」（Avatar）的我感到非常地訝異，因爲那訊息並不是由 Lord British 所發出，而是來自於我昔日的戰友。爲了一探究竟，這次我迅速地步入了熟悉的藍色月之門。

到了 Britannia 之後，第一個來迎接我的是 Shamlno，還沒來得及寒喧我就莫名其妙地捲進了一場和 Shadowlord 的戰鬥，結果雖然護身符適時救了我一命，Shamino 卻受了重傷。然後我帶著他到 Iolo 那裡去療傷，才得知了整件事情的來龍去脈。

原來在我找到知識寶典之後，Lord British 爲了要讓全國的人民都能受到書中無限知識的潛移默化，特地將之從地底下提昇至高山上，但這個舉動卻引發了地殼變動，而在 Britannia 的地底下形成了一個地底世界（Underworld），接踵而來的是許多有關地底世界的傳說。Lord British 對這些傳言十分感興趣，不但派出許多支探險隊去探勘，到最後甚至還親自出馬，帶領一支隊伍進入地底世界，此後便一去不回。於是他的左右手 Blackthorn 立刻接管 Britannia，但是他卻受到 Shadowlord 的影響而日漸昏庸，制定許多的嚴刑峻法來強迫人民遵守八樣美德，同時還到處通緝 Lord British 忠心耿耿的部下們——我的老戰友——使他們成爲法外之徒。

爲了重整 Britannia 的和平和秩序，唯一的辦法就是去找出 Lord British——如果他還活著的話，這也就是老友們這次召喚我來的目的。事不宜遲，一待 Shamino 的傷痊癒，我們三個便立刻整裝出發了。

修養美德

在這一次的任務當中，我們仍然必須遵守八樣美德，而且我們還要像以往一樣到神殿裡去冥思，幸好所有美德的標記、神殿以及祈禱詞都和以前一模一樣（Spirituality 神殿可以在午夜經由月之門到達），因此完成美德的任務對我們來講並不算太難。接下來我們到處去徵召隊員，結果在 Britain、海盜窟（Buccaneer's Den）、Lycaeum、New Magincia、Serpent's Hold 和 Yew 等地都發現了可用之材，另外，在 Bordermarch 和 Empath Abbey 也都有人願意加入。我唯一後悔的是讓王城裡的 Saduj 加入，因爲他的背叛，我們失去了一件很重要的物品。

免費食物

爲了要養活這麼多的隊員，起初我迫不得已而採取偷的手段，但是到後來我漸漸發現到一些門路，因此就不再需要那些不正當的手段了。說到吃，我在 Empath Abbey 認識了一位極爲好客的廚師 Cory，每當我問到 Shark 或是 Squid，他就會免費送我一分食物，因此我特別愛找他聊天，更有趣的是在我和他聊天的時候，時間竟然一直靜止不動。

另外，我在 Minoc 城也有一個大發現，每隔一天我就能再度在此城西北角的空心樹裡面找到五把骷髏鑰匙（Skull Key），藉著這些骷髏鑰匙我在許多城市打開了不少金庫的門，爲小隊添了一筆可觀的收入。

魔法和藥水

在我們的旅途當中時常會出現一些大大小小的狀況，為了應付這些隨時可能發生的災難，我總是不斷地鞭策自己要走在時代的尖端，因此特別留意各種最新的魔法和醫藥知識。經過這一陣子在 Britannia 上的到處打聽，我學到了幾種新的法術：In Xen Mani 可以製造食物；Rel Xen Bet 可以把自己變成老鼠的模樣；每當我想取消前一次施展的法術時，可以用 An Ylem。

另外，我還習得所有藥水（Potion）的功用：黃色用來治療；白色讓人具有透視的能力；紅色可以解毒；橙色會讓飲用者立即沉睡；藍色則讓人立即甦醒；喝下黑色藥水可以隱形；至於綠色藥水，聽說可讓人免於死亡，但是常常會失效。

都是「倒立」惹的禍

有一回，我在酒館裡聽人談到有關倒立的話題，談著談著，這些人竟相約到野外去比比看誰能倒立得久，我基於看熱鬧的心理也跟著去了。到了野外以後，大家紛紛一展所長，想比比看誰撐得久，結果其中一個人因為太胖，一骨碌翻了個四腳朝天而引來一陣爆笑。這時候，我開心地大叫（Yell）:「哈！他翻觔斗（Flip Flop）了！」沒想到此時天地竟然為之一旋，所有的東西都倒立起來。這個現象把所有的人都嚇得驚慌失措，折騰了老半天我們才想出讓一切復原的辦法——再喊一次。後來雖然一切都恢復正常，但是大家還是心有餘悸，直到現在還有很多人為我的烏鴉嘴感到不悅。

用不完的箭弩

以往在作戰的時候，我最怕的就是在敵人還沒死光之前，我的箭弩就已經先用光了，遇到這種情形，我除了逃跑以外就只能空著雙手任敵人宰割。但是自從我遇到了一位矮子乞丐（以前的御前侍衛）以後，這種情況再也不會發生，因為他傳授給我一招無中生有的魔術。



首先，我先分別給我的兩個隊友一把魔弓和一把普通的弓，然後在作戰時當其中一位用掉了最後一支箭以後，我立刻叫他把弓丟在地上，接著再指示另外一位隊友開始用他自己的弓發射。這時候，那位箭已經用完了的夥伴會赫然發現他的箭筒裡竟然又充滿了箭（共有 99 支之多），然後他就可以再度拾起自己的弓繼續作戰了。怎麼樣？很不可思議吧？這就是魔術。

玻璃劍

在座標 FA，AE 的地方我們找到了一把玻璃劍（Glass Sword）——Britannia 上最強大的武器之一，它可以殺死任何的怪物，但是通常在使用過一次以後就碎了。因爲它的這個缺點，我原本打算將它留著等到真正危急的時候再用，但是很不幸地，第二天遇到怪物的時候我因爲害怕，一不小心就把它用掉了。於是我再回去那個地方碰碰運氣，結果竟意外地發現了一個可以同時擁有九把玻璃劍的方法，這個方法如下：

第一次找到玻璃劍以後，我將它武裝起來當做我作戰用的武器，然後再去搜索一次，竟然又找到一把。於是我每搜到一把玻璃劍，就把它交給一位隊友並叫他武裝起來，然後再繼續去找，到最後我們八個人各自武裝一把，連同最後一次搜到的，我們現在總共拿到了九把玻璃劍，然後就可以把它們統統交給一個人保管，以備不時之需。

隱形戒子的妙用

在一次地下城的探險當中我們找到了一枚隱形戒子，原本我只把它當做作戰時埋伏或是逃生的工具，但是慢慢地我卻發現了它的另外一個用途——欺敵。通常，我會先叫一、兩位隊員戴上隱形戒子，等到我們戰況危急的時候，這些戒子就派上用途了。首先我先命令那些沒戴戒子的隊員退出戰場，而且逃得越遠越好，這時候怪物們因爲看不見其他仍留在戰場上的人，會一一興味索然地離開戰場，結果正應了所謂的「兵不厭詐」，尚留在戰場上的我們順理成章地贏得了最後的勝利。

交通工具

接下來我要介紹幾種便利的交通工具，它們是我這一次之所以能夠暢遊 Britannia 的最大因素。首先要講的是魔毯（Magic Carpet），它的飛行效用眾所皆知，但是該怎樣運用才算適切呢？我最喜歡乘著魔毯到座標 IK，DG 的瀑布去沖涼，然後就可以順便到地底世界去遊覽一番。另外一種交通工具是馬匹，但是我可不至於呆到去花錢在這種四腳的動物身上，因爲藉著到 Paws 的許願井去許願，我就可以不費吹灰之力而得到馬匹了。

至於月之門就更有趣了，由於它們時而顯現，時而消失，引起了我一探究竟的興致，結果竟然意外地在月之門出現的地方找到了一顆顆的月之石，這似乎意味著我可以隨心所欲意地搬動所有的月之門。經過我多方的試驗，果然不錯，從此以後我便按照自己的意思，任意地安排所有月之門出現的位置。

解開地下城的封印

Lord British 爲了不讓地下城裡的怪物再度到地面上來肆虐，曾經命令 Great Council 的法師們將八座地下城的入口封起來，這原來是一件好事，但是現在卻反而阻礙了我去迎救他的任務。因此我走遍了整個的 Britannia，爲的就是要找出解開地下城封印的 Words of Power，皇天不負苦心人，在混入 Britannia 的兩大組織以後，我終於問到了全部的字。

地下城	Words of Power
Covetous	avidus
Deceit	fallaw
Destard	inopia
Despise	vilis

Wrong	malul
Hythloth	ignavus
Shame	infama
Doom	veramocor

寶石碎片

為了要消滅三個邪惡的 Shadowlord，我幾乎用盡了所有的辦法，有幾次我真的將他們幹掉了，但是不久以後卻又見到他們復活並且四處遊蕩。這件事情讓我苦思良久卻不得其解，直到後來有人告訴我唯有找到三塊 Mondain 寶石的碎片，才能夠真正消滅 Shadowlord（唉，我當初為什麼會忘了將那些碎片搗成粉末呢？咦，不對，搞不好這樣做反而會製造出更多的小 Shadowlord 來，那還得了。算了，不抬槓了），我們一行人立刻出發到地底世界去尋找那些碎片。

後來我們經由 Hythloth 地下城進入地底世界，在座標 LA，LI 的地方找到了 Cowardice 碎片；從 Deceit 地下城下去，在座標 FA，MA 的地方找到了 Falsehood 碎片；最後又經由 Wrong 地下城而在 EB，IC 找到 Hatred 碎片。在這段旅程當中，魔毯、寶石以及抓鉤（Grapple）都發揮了極大的效用，使我們能夠順利地完成任務。

消滅三大魔王

終於有能力可以消滅三大魔王了，但是我該怎麼引他們出來呢？聽說只要喊出他們的名字就可以逼他們現身，但是我查遍了 Britannia 上所有的電話簿就是找不到這些名字，然後我跑去戶政事務所查詢，但是那裡的人卻警告我不要以為我是聖者就可以獲得通融而侵犯別人的隱私權。這下子我沒輒了，只好再度發揮我的絕技，到處找人套話去，最後我問到了：Shadowlord of Cowardice 名叫 Nosfentor，Shadowlord of Falsehood 名叫 Faulinei，Shadowlord of Hatred 名叫 Astaroth。

然後我來到 Lycaeum 的真理之火（Flame of Truth）前大聲地喊（Yell）出：「Faulinei」，等到 Shadowlord of Falsehood 出現並走到火前，我立刻使用 Falsehood 的寶石碎片而消滅了他。接下來我又在 Serpent's Hold 和 Empath Abbey 分別找到了勇氣之火（Flame of Courage）和愛之火（Flame of Love），然後再用同樣的方法消滅了其他兩個 Shadowlord。

雙面諜

在旅途當中，我打聽到 Britannia 大陸上，現在共有兩個較大的團體，一個是屬於官方的高壓組織（Oppression）；另外一個則是民間的反抗軍（Resistance）。靠著與生俱來的圓滑個性，我很快地就同時加入了這兩個組織，成為名符其實的雙面諜。其實，要和這兩個組織混熟並不困難，只要說對他們的暗語（Password）就可以了，高壓組織的暗語是 impera；而反抗軍的暗語則是 dawn。說對了暗語以後，我在這塊大陸上真可以說是處處逢源，這對於我這次的迎救任務有著很大的幫助。

檀香木盒

消滅了三個 Shadowlord 之後，我開始計畫去地底世界尋找 Lord British，在這以前，有幾樣物品是我必須具備的，首先是檀香木盒（Sandalwood Box）。

為了得到這個盒子，我爬到王城頂上，進入 Lord British 的房間裡仔細搜查，但是我翻遍

了所有可能的地方卻仍然找不著。這時候，我注意到房間裡有一架大鍵琴，因爲我曾經到 Greystone 燈塔的 Lord Kenneth 那裡去上過幾堂音樂課，於是順手彈起他教我的旋律來，沒想到這樣一彈竟開啓了一個密室的門，在那間密室裡我終於找到了檀香木盒。

護身符和王冠

然後，我又在地底世界冒險的旅途當中，在英勇戰士之墓（Grave of Valiant Warriors，OE，GJ 附近）找到了護身符，它可以在地底世界最黑暗的地方爲我引路。緊接著我在 Blackthorn 的城堡頂上奪回了王冠，它可以使我免受魔法的傷害，不過這趟 Blackthorn 城堡之旅實在不怎麼好玩。

尋獲王杖

最後我出發去 Shadowlord 的堡壘尋找王杖（Sceptre）。首先我先乘著小艇從失望灣（Lost Hope Bay）一路向南航行直到不能再南進爲止，接下來靠著抓鉤的幫助翻山越嶺來到 Shadowlord 的堡壘。因爲我已經把 Shadowlord 全部消滅了，因此要進入這個堡壘對我並未造成太大的困擾，但是在我興沖沖地邁向王杖時，竟然一失足而跌進了萬丈深淵，就此一命嗚乎，還好我在進堡壘之前已經先 Save 起來了，可以重新來過。第二次我學乖了，不再用走的而改乘魔毯飛進堡壘，如此一來，那些地面上的陷阱便再也奈何不了我，因此我很順利地拿到了可以解除魔法障礙（Shadowlord 的專利品）的王杖。

補遺

寫到這裡，突然發現有很多旁枝末節的事情尚未交待清楚，在此一一簡述。

首先是魔毯的取得，我聽說 Paws 的一位法師 Bandaii 知道魔毯的下落，但是他正在尋找一匹會說話的馬，這時候我突然記起我曾經在 Iolo 的小屋附近看過這樣一匹馬，於是我分別去找他們兩個，就這樣循線找到了魔毯，原來是被奢侈的 Lord British 拿到房間裡面當做地毯用了。至於另外一樣便利的工具六分儀（Sextant），我是從 Greyhaven 燈塔的 David 那裡拿到的。

在我同時加入高壓組織和反抗軍以後沒多久，在大陸東北方小島的 Windemmere 堡壘裡向 Elisteria 取得高壓組織的黑色徽章（Black Badge），然後又從 Thrud 那裡得到寶石劍（Jeweled Sword）和寶石盾（Jeweled Shield）。另外，我從 Hythloth 地下城下到地底世界，結果在 OL，NF 處找到了被熔漿包圍著的魔法武器（Mystic Arms）。

登山時最有用的抓鉤是 Empath Abbey 的 Lord Michael 送給我的；望遠鏡（Spyglass）是在小島上從 Lord Segallion 手中取得；魔法斧頭（Magic Axe）位於 Jhelom 的東城牆外，但是我得先在這個城的東北區找到一扇密門；加快船隻航行速度的 HMS；Cape 藍圖被人藏在 East Brittany；至於龍葵（Nightshade）和曼陀羅根（Mandrake Root）這兩種珍貴的藥材，可以在午夜的時候分別在 JF，CO 和 DG，LG 兩地找到。

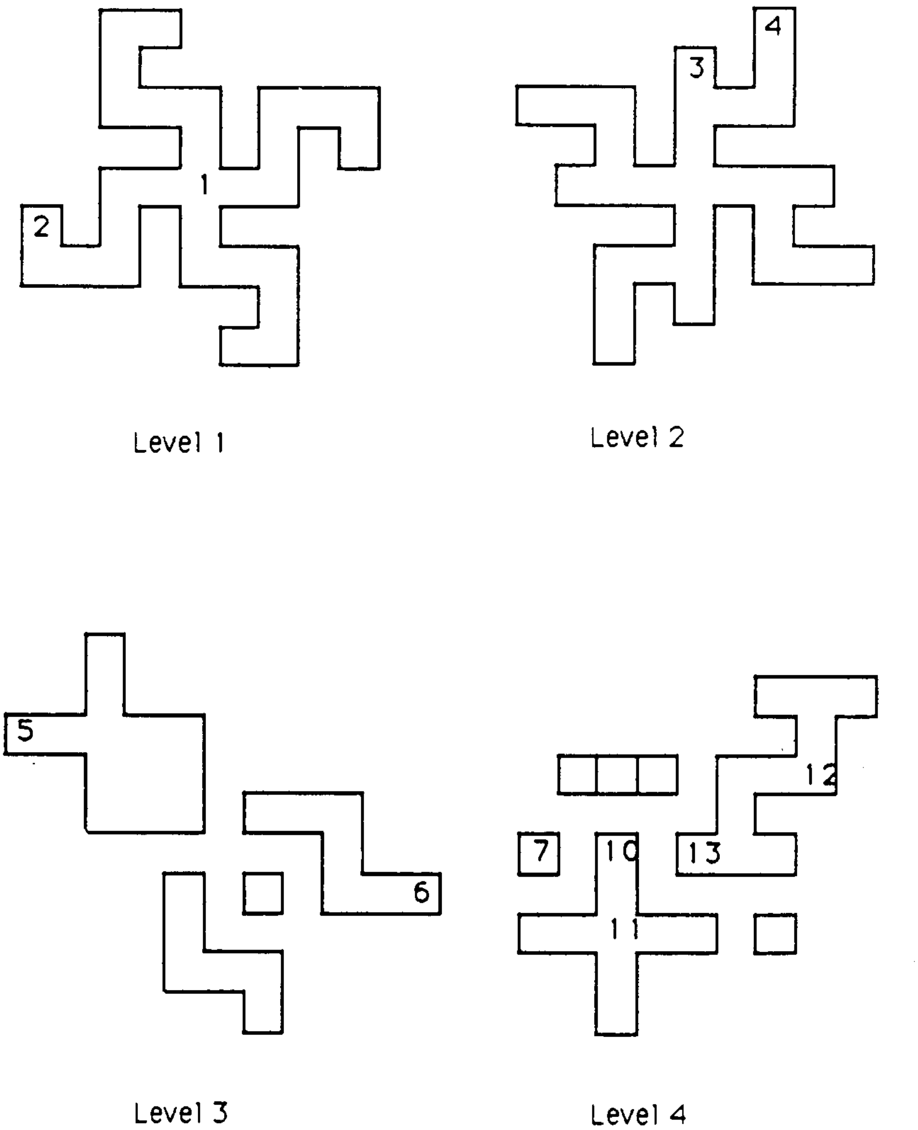
拯救 Lord British

一切的準備都完成以後，我們立刻出發到地底世界去拯救 Lord British。首先我們得經由 Shame 地下城進到地底世界的中央，但是一踏進這個地下城，我們馬上就被困在一間沒有門的房間裡，幸好我們有魔法斧頭可以用來猛鑿牆壁，在南邊打通了一條密道。接下來我們靠著過人的智慧和勇氣，再加上熟練的魔法，終於來到了地底世界。我們拿出以往所找到各式

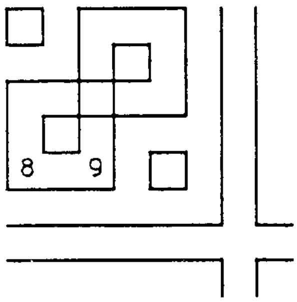
各樣的寶物，將它們統統都穿戴在身上，然後一路向東前進到 Doom 地下城。

這座地下城一樣有八層，但是卻複雜得像一座立體迷宮，而且裡面的機關實在多得不勝枚舉。要不是我擁有超強的解謎能力以及精確的繪製地圖本領，恐怕早就舉白旗投降了。當然，以前找到的一些寶物對於在這個地下城裡戰鬥和尋找密門也都有很大的助益。

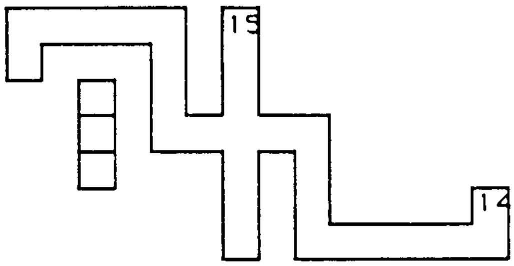
經過三天以後，我終於來到第八層的一個房間，這裡空無一人，但是卻有一面鏡子，我稍微猶豫了一下，然後率先走進鏡子裡面，接下來其他隊員也都一一走了進去。進去以後發現 Lord British 正好端端地坐在裡面，我這才鬆了一口氣跑過去和他談話，他問我有沒有帶檀香木盒來，我說有，然後便把盒子交給他，他從裡面取出了一顆黑色的石頭放在地上，一道像是月之門的光芒頓時從裡面升起，於是我們一起走進這個傳送門而回到地面上。最後，我親眼看著 Lord British 用同樣的傳送門把 Blackthorn 放逐到另一個世界，這次的動亂總算有驚無險地過去了。



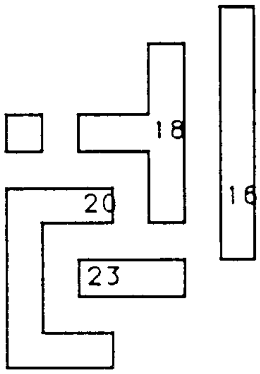
Dungeon Doom



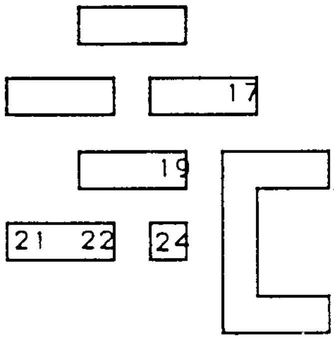
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

Dungeon Doom

第十四章
在 Britannia 大陸的另一面

光陰似箭，日月如梭，一轉眼已經過了兩年多了，在這段期間我一直沒有收到來自 Britannia 的信或是電話，就連一點音訊也沒有。這天，我一個人待在家裡，因爲無聊而拿著電視機的遙控器亂切，這時候窗外忽然雷聲大作，不一會兒就下起雨來。我走到窗口，看到一道閃電打在庭院裡，草叢中被燒焦的地方似乎有什麼東西，於是我跑出去撿起來一瞧，是一顆黑色的石頭，跟我上次解救 Lord British 之時在檀香木盒裡面看到的石頭非常相像。正當我一邊想著，一邊用手擦亮這顆石頭的時候，眼前突然升起一道紅色的月之門。Lord British！我心裡想著：他又遇到麻煩了，在這個節骨眼上，Britannia 善良的老百姓怎麼可以沒有我呢？於是我毅然決然地走進了這個紅色的月之門。

張開眼睛以後，我發現自己竟然被綁在一塊石板上，而且有一隻看起來很可怕的怪物正拿著短劍朝我的心臟刺來，嚇得我立刻閉起眼睛，心想：這次我真的死定了。等到我再度張開眼睛的時候，看到那隻怪物已經被一把短劍射死，然後我見到老朋友熟悉的面孔，那是 Shamino、Iolo 和 Dupre，他們救了我的命。

跟他們回到王城以後，Lord British 告訴我，從我上次離開以後所發生的事情：Lord British 回到地面上以後，整個地底世界因爲月之門強大的能量而崩毀，所幸除了地震以外並沒有造成任何其他的災害。但是在不久以後，Britannia 的陸地上卻開始出現一種以往只有在傳說中才可以見到的怪物——翼魔（Gargoyle），他們不但佔據了所有美德的神殿，而且根據種種跡象的顯示，他們似乎還想逐步併吞整個 Britannia。因此 Lord British 命令我儘快想辦法消滅這種兇惡的怪物，好讓 Britannia 的居民恢復以往幸福安定的生活。

我接受了這個任務，但是並沒有立刻離開王城，因爲我發現 Lord British 在王城裡爲我留了不少的好東西，我得要先熟悉這些裝備才行。就在我到處亂逛的時候，我發現王城裡面有一隻會說話小老鼠，在我給她一片起司（cheese）以後，她欣然加入了我們的冒險行列。以後在我們的旅途當中，我才瞭解到她可以爲我們到老鼠洞裡取出一個美德的標記（Rune），但是這卻是在我的等級提升到八，學會了起死回生法術以後的事，因爲她曾經一度戰死，而醫院裡的醫生卻表示他們沒有辦法讓一隻動物復活。

尋找夥伴

離開王城以後，我們五個（其中一個是老鼠）開始四處去尋找夥伴。這次的隊員好找多了，由於所有的居民一致同仇敵愾要對付入侵的翼魔族，願意加入的人比以前多，我也不必再擔心會像上一次一樣有反叛者加入，因此我的小隊成員極富彈性，一旦某些隊員已經失去利用的價值（像是拿完標記的老鼠），我便會毫不客氣地叫他滾蛋。此外，我們這次的賺錢途徑也多了很多種，除了殺怪物以外，我們還可以藉著其他的方式來賺錢維生，舉個簡單的例子來說，我們可以經營一些生意，像是擠牛奶做成奶油再拿去賣錢等的，來換取三餐的溫飽。

Iolo 的秘技大全

在這次的任務當中，我意外地發現到按下 <Alt>-<2>，<1>，<3>可以看到目前所在的位置和許多其它有用的訊息。但是每當我在使用這個秘技的時候，總是感覺 Iolo 的眼神非常奇怪，後來經過我再三地逼問以後，才知道原來 Iolo 知道更多的秘技，他根本就把我這招當做

小兒科來看。於是我虛心向他討教做弊的技巧，但是他卻始終不肯透漏，直到後來我說對了暗語以後，他才不情願地破壞了他的聖者美德，說出六個超級的秘技（逼他說出這些做弊的技巧實在是有傷我聖者的形象，因此我答應他絕對不把那個暗語告訴別人，但是想一想，幫助別人並不見得是一件壞事呀，而且以前老師曾經教導我們要以大多數人的利益爲重，我的老友 Iolo 啊！看來你只好認了。這個暗語是連續問 Iolo 三次 Spam，然後再問他 Humbug）。

有了這六個秘技以後，不論我想幹什麼都可以不費吹灰之力就做到了，它們的功用大致如下：「Get Item」選項可以讓我拿到任何我想要的東西，但是我得先搞清楚所有物品的代號才行；「Set Flag」可以讓我影響「非玩者角色」（Non-Player Character，NPC）對待我的態度；「View NPCs」可以讓我看到所有非玩者角色的臉和他們身上所帶的東西；「Edit Party」和「Edit Player」則可以讓我改變所有隊員，或是整個小隊的屬性和其他狀況。

美德與標記

第一次在神殿遭遇翼魔時，我奮力將他們打敗而奪回了神殿，但是卻發現到神殿被力場圍住，以至於我沒有辦法冥思來完成美德。後來我才知道這些力場必須用各項美德的標記來消除，於是我到處去尋找標記，每收復一個神殿就用標記將力場解除，拿走放在祭壇上的月之石，因此我可以藉著這些月之石在 Britannia 大陸上四處旅行。但是後來 Lord British 卻告訴我一個更方便的旅行方式，原來我一直帶在身上的黑色月之石也有能力把我帶到任何地方，視我把它放在身體四週的什麼位置而定。知道這點以後，我立刻將這顆石頭放在地上試試看，很快地我就把傳送的地點做了一張詳盡的表格，從此以後，我也可以像 Lord British 一樣在這個世界上暢行無阻了。

預言書

接下來的日子，我專心一意想解讀我所找到的一塊銀碑（Silver Tablet），在問過 Lord British 以後，他叫我去 Lycaeum 的圖書館試試，於是我立即用月之石將自己傳送過去。在那裡我總算對這個銀碑上面的記載有了初步的了解，闢如說我知道了這是一本預言書，也大概明白這上面暗指著一位預言中的假先知（False Prophet）將要被犧牲以拯救瀕臨毀滅的翼魔族世界，但是因爲這塊銀碑缺了一角，爲我解讀的圖書館館長 Moriah 說她無法譯出全文，於是她要我去尋找遺失的那塊銀碑。

經由她的建議，我來到沙漠中會見一個長久以來一直被誤認爲是惡魔的翼魔 Sin' Vraal。對於預言書他知道的並不比我多，但是他卻提到了另外一塊銀碑的事情，聽說它和一些海盜的寶藏埋在一起，於是我立刻向他問明原委，然後出發去找他所提到的人。

海盜的藏寶圖

當我得知那張海盜的藏寶圖已經被分割成九個部分，分別由不同的人保管以後，我簡直氣瘋了，這表示又有一大堆煩人的事情等著我去做，但是除了乖乖去做以外，還有什麼辦法呢？海盜窟（Buccaneer's Den）應該有很多海盜吧？我暗自想著，於是乘船朝著海盜窟前進。

到了海盜窟以後，我遇到一位已經退休的老海盜，他告訴我九張藏寶圖擁有者的名單，雖然事隔多年，他的名單不一定對，但是這卻給了我一個方向，讓我逐步查到九張地圖的下落。

在他所給的名單當中，有些人還保存著自己的藏寶圖，有些人則是已經死了或是忘了這回事兒，但是通常都還不難找到地圖。然而有一個住在 Trinsic 城的卻例外，他已經痛改前非

而當上了這個城市的市長，因而不願意說出他曾經當過海盜的秘密。既然這樣，我只好旁敲側擊，到旅店裡去找曾經在海盜船上工作過的廚師套話，在給他一些好處以後我終於知道了市長的秘密，當然，地圖就到手了。

九張地圖都拿到以後，我試了好幾次才排出正確的順序，然後根據地圖上所指的地點乘船去挖寶藏。挖到銀碑以後，我立即回去圖書館找 Moriah，然後帶著她的建議再去沙漠裡找 Sin' Vraal，結果他要我親自去一趟翼魔族的神殿。

翼魔族的神殿

翼魔族的神殿在很高的山上，這讓我想起了以前曾經乘坐過的熱氣球，或許我可以藉著熱氣球飛到那裡。很不幸地這次我並沒有能夠找到熱氣球，只是聽說建造熱氣球的藍圖還留在世上，於是我出發到工匠雲集的 Minoc 城去打聽。後來我聽人說熱氣球的發明者已經到以前的 Blackthorn 城堡去爲瘋狂的巫師 Sutek 工作了，這時候我雖然一想到那個城堡就渾身發毛，還是得硬著頭皮去拜訪 Sutek 先生。

在那個城堡裡我得知熱氣球的發明者前一陣子已經死在地下城裡了，於是率領隊友們去地下城探險，終於找到了他的屍體並取得建造熱氣球的藍圖。在這個地下城裡最有趣的一件事就是去猜出那一條才是正確的路，當我第一次碰到愛說謎語的雙頭馬時，一不小心被它們給騙了，因此繞了半天非但找不到屍體，還陷在一堆熔漿裡，幸好我早有先見之明而事先 Save 起來，第二次當然就走對路了。

雖然已經有了藍圖，但是接下來尋找材料卻也夠我累了，首先我先拿著藍圖去找編竹簍的人幫我編一個大竹簍，然後再找來了繩索和鐵鍋。最困難的部分要算是絲製的氣球了，這個東西必須特別訂製，因此我先拿著生絲（Silk）去請人製成纖維（Thread），然後再找人將之織成布（Cloth），最後才請裁縫師裁製成我所需要的袋子。

氣球造好了之後，我經由 Britannia 大陸東南方的 Hythloth 地下城下到翼魔族的世界（後來我才知道可以藉著黑色月之石在一瞬間到達），在這個地下城的最底層我見到了約翰船長（Captain John），他教我說翼魔族的語言，然後又介紹一位友善的翼魔小孩給我，於是我邀請這位小朋友加入我的小隊，並且接受他的建議先去找族長（他父親）坦誠表示我就是預言上所說的假先知。在表示願意犧牲自己之後。我拿到一個表示我是奉獻品的金屬牌，這讓我可以暫時到處走動去瞭解這個地方的居民和他們的文化。

於是我趕緊乘坐熱氣球直飛翼魔族的神殿，在那裡讀到更多的預言，因而體會出假先知必須犧牲的另外一種解釋，這下子我才鬆了一口氣，開始計畫今後的策略。

知識寶典的秘密

瞭解了知識寶典的歷史以後，我進一步去調查翼魔族最初用來將知識寶典從 Vortex 中取出來的儀式，因爲要是解不開這個謎的話，我遲早會像預言上所說的，被當做貢品犧牲以使知識寶典再度回到 Vortex 裡面。從翼魔族的學者和造鏡家那裡我總算查到一點眉目，明白要將翼魔族的儀式反其道而行、使知識寶典回歸原位的唯一辦法需要用到兩面特殊的透鏡。翼魔族的透鏡還在他們的博物館裡，但是在取出知識寶典的儀式當中已經碎裂了，於是我請翼魔族的造鏡家幫忙修復。至於 Britannia 的透鏡就比較麻煩了，我打聽到有一位天文學家會製造透鏡，然後拿翼魔族的透鏡當做樣本去請他製造一個透鏡，結果他說他需要用到玻璃劍的玻璃，於是我趕緊到 Britannla 最頂尖工匠的聚集地 Minoc 城，用幾顆寶石向那裡一位吹玻璃的工匠換來一把玻璃劍，就這樣順利地完成了第二面透鏡。

接下來要做的事是去尋找 Vortex Cube，因爲光是靠這兩面透鏡我只能讓翼魔族的人看到知識寶典的影像，而無法將之實體化。這時候我突然想到以前被我消滅的 Shadowlord，這三

個來自 Vortex Cube 裡面的妖魔因爲怕被人消滅而偷走 Vortex Cube，做爲他們詭異的祭典儀式之用，或許 Vortex Cube 現在還在他們的堡壘中也說不定。來到 Shadowlord 的老巢以後，我發現這裡搬來了一戶獨眼巨人家庭，沒多久我就和他們混熟而得到一把鑰匙，那正是堡壘的地下城裡藏著 Vortex Cube 那間房間的鑰匙，於是我迅速到地下城裡去拿走 Vortex Cube。

和平重降大地

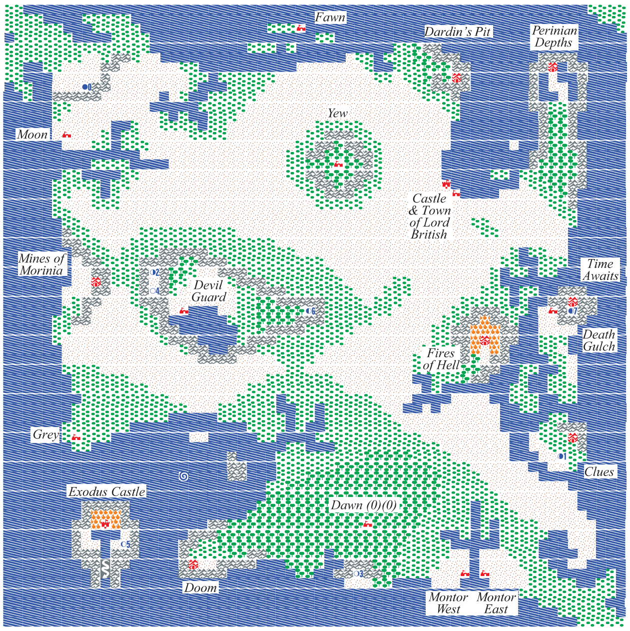
帶著兩面透鏡和 Vortex Cube，我再度來到 Lord British 在聖者之島的高山上爲知識寶典所建造的神殿裡，然後按照翼魔族神殿裡聖書上所記載的位置擺好這三樣東西，但是卻不見任何動靜。奇怪，書上明明是這樣寫沒有錯啊，於是，我又仔仔細細地重新擺了一遍，還是沒有動靜，這時候我突然想到：會不會是沒能量了呢？因此我把身上的八顆月之石一骨碌都倒進 Vortex Cube 裡。萬歲！知識寶典終於回到 Vortex Cube 裡去，而 Britannia 的人民和翼魔族的人民可以分別從自己的透鏡裡看到這本蘊藏著無限知識的聖書，這下子他們應該可以和平共存，而不必再爲知識寶典互相敵對了吧！於是我帶著愉快的心情回到屬於我自己的世界——地球，一路上我一直在想：要是我在地球上也能夠像這樣爲敵對民族消弭戰亂的話，那該有多好。

——全書完

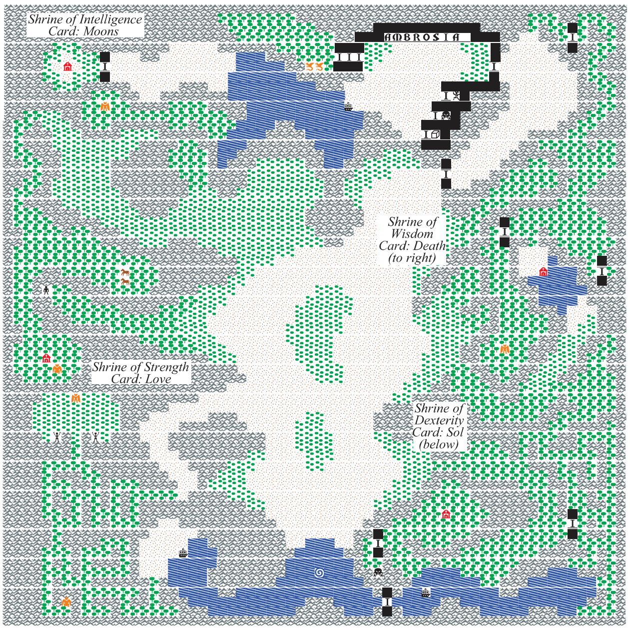
附　　錄

本附錄並非存在原書之中，只是趁這本書之名增加一些相關資料。(by DDSC 小組)

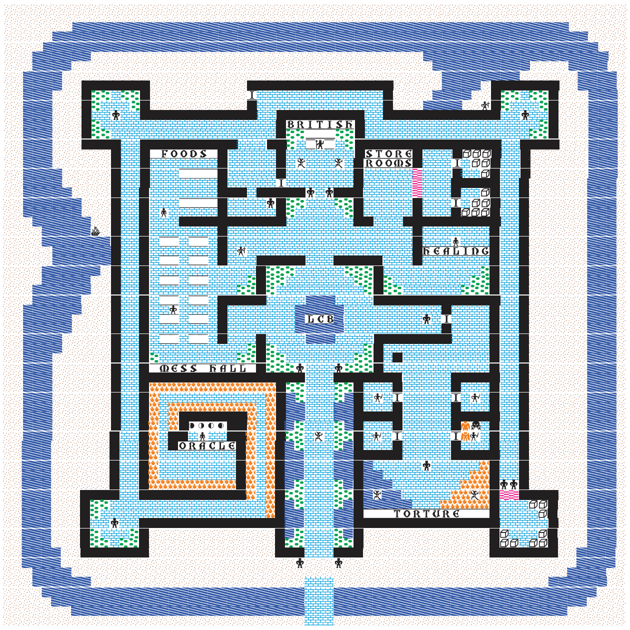
U3 地圖集：



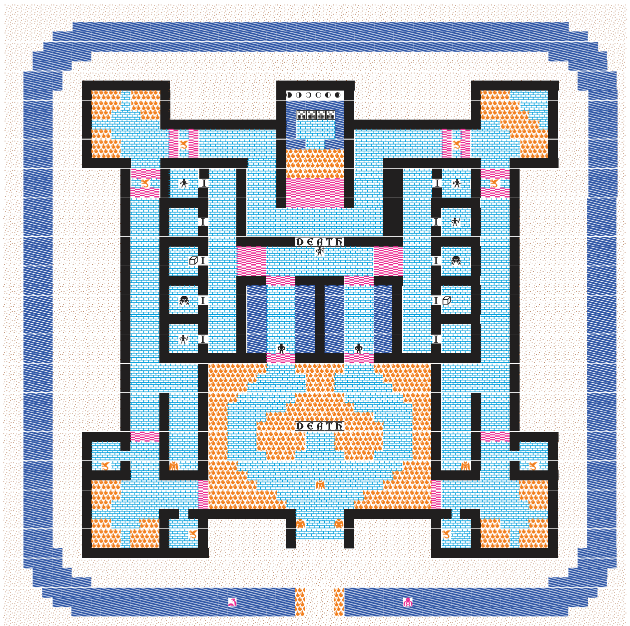
Sosaria



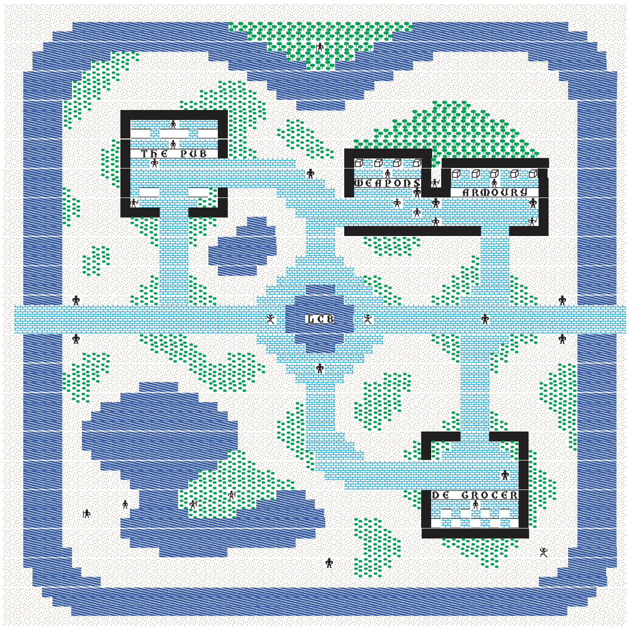
Lost Continent of Ambrosia



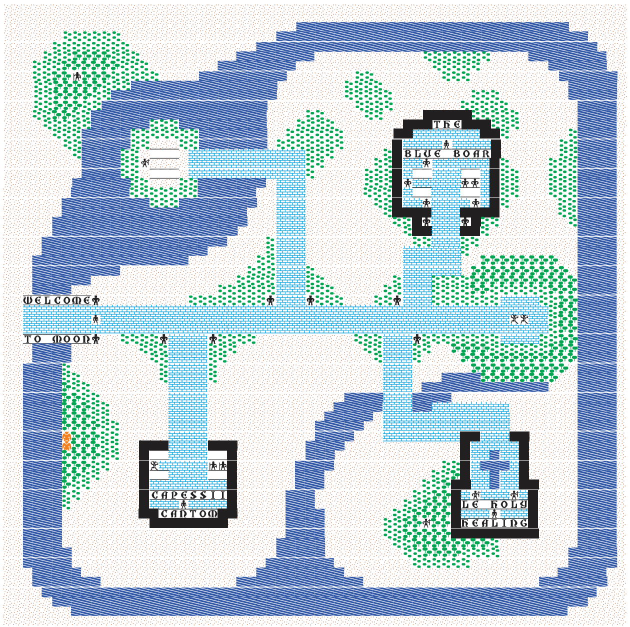
Castle of Lord British



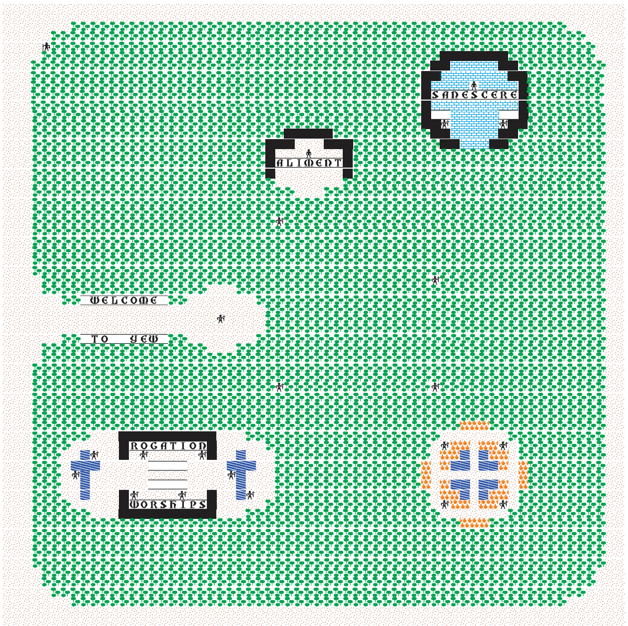
Castle of Exodus



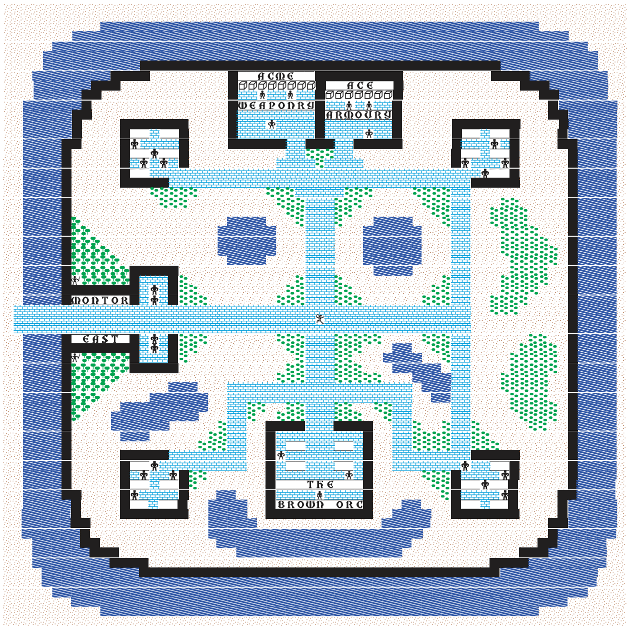
Town of Lord British



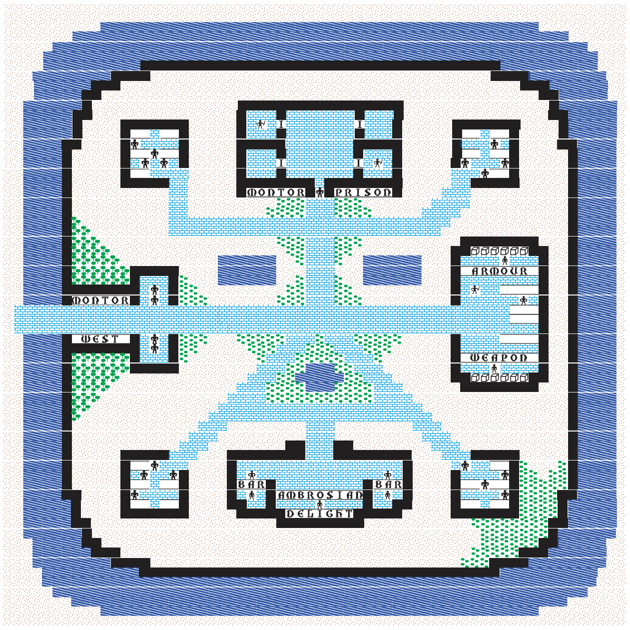
Moon



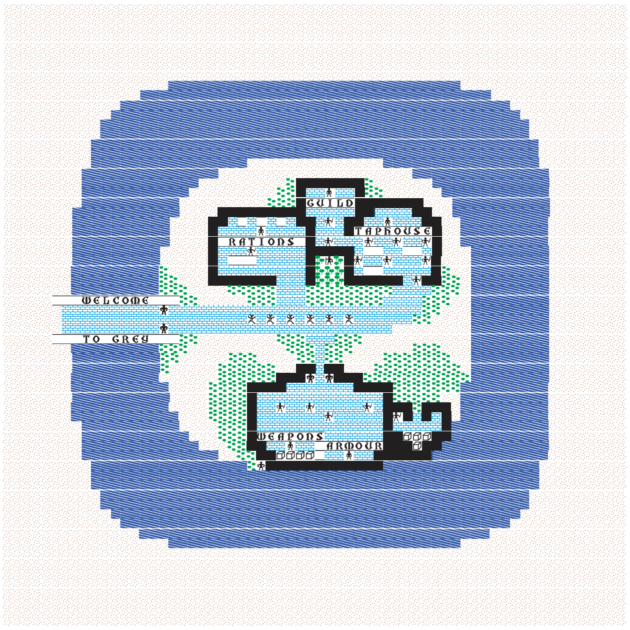
Yew



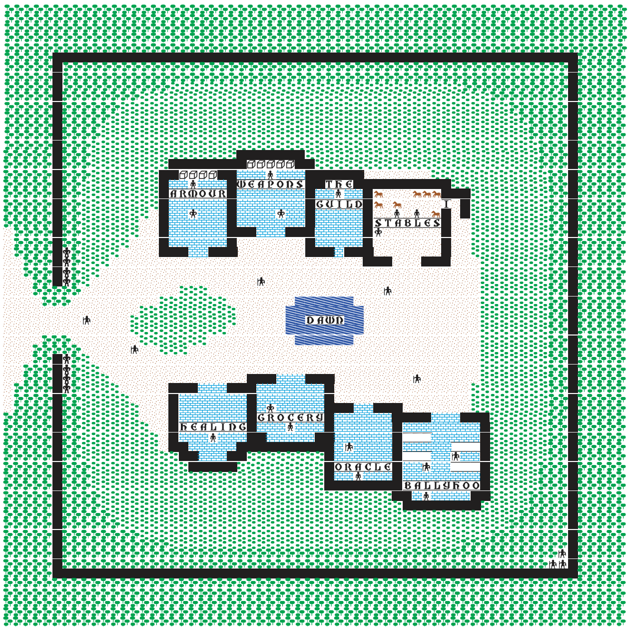
Montor East



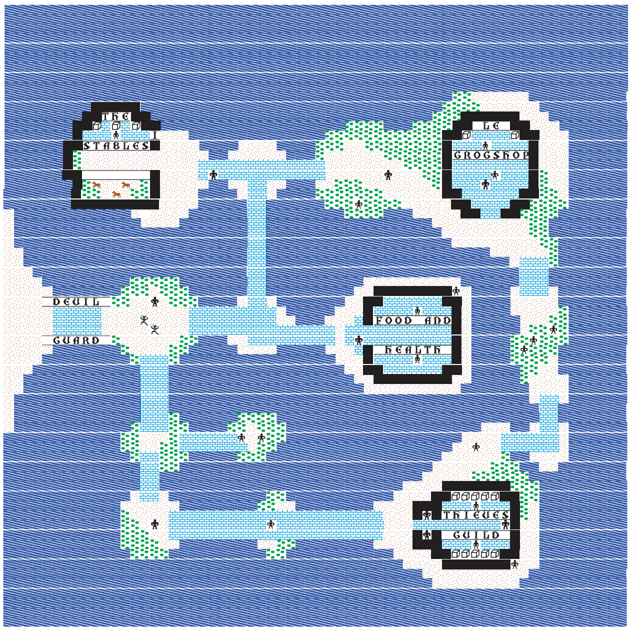
Montor West



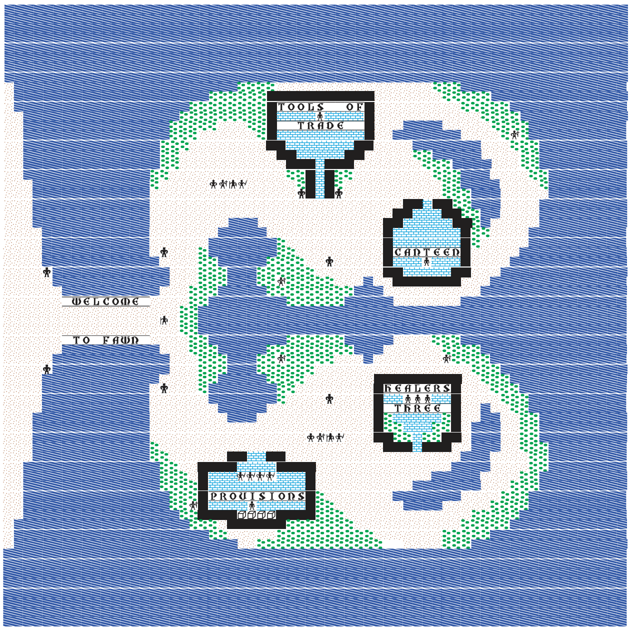
Grey



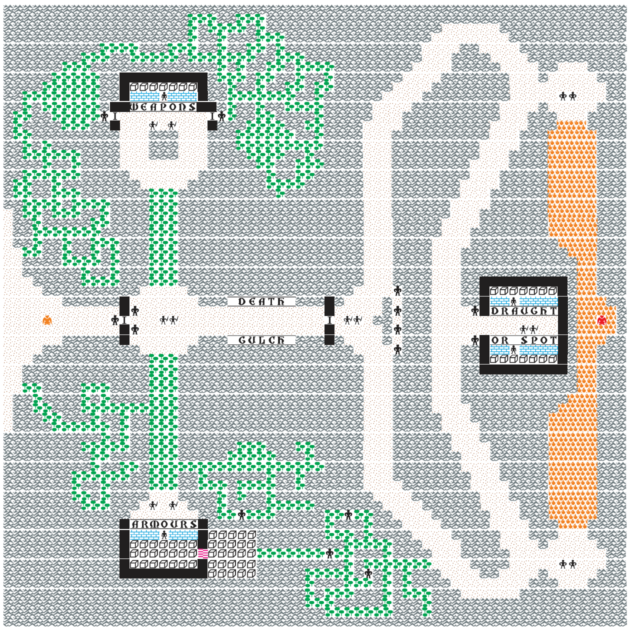
Dawn



Devil Guard

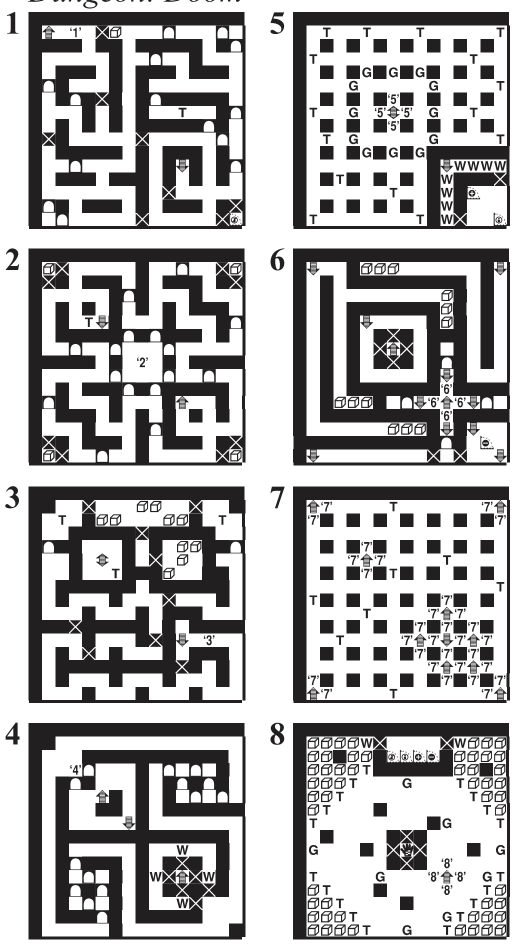


Fawn



Death Gulch

Dungeon: Doom *west of Dawn*



- G gremlins
- T trap
- W strange wind

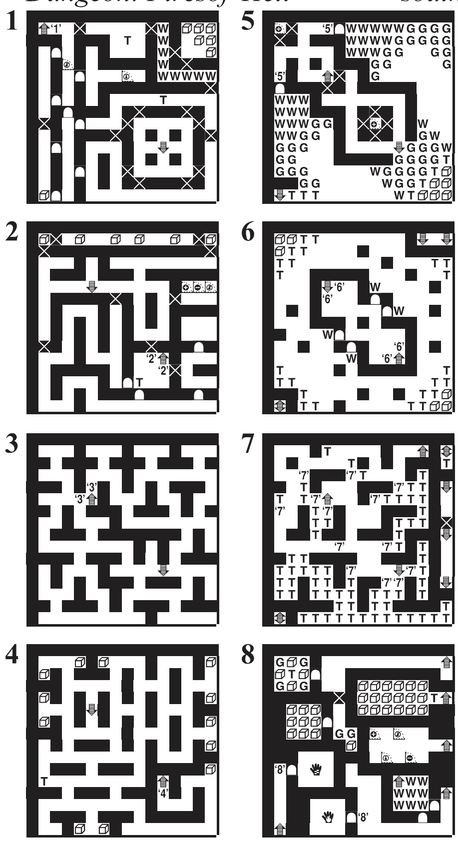
- treasure chest
- doorway
- ladder up
- ladder up & down
- ladder down

- fountain: heal HP (Levels 5, 8)
- fountain: –25 HP (Levels 6, 8)
- fountain: cure poison (Levels 1, 5, 8)
- fountain: poison (Level 8)

- mark of force (Level 8)

- '1' Welcome Fools, to your doom!!
- '2' Secret Corners!
- '3' Traps & Treasure
- '4' Beware the Winds
- '5' Danger!
- '6' Map well!!!
- '7' Reach up!
- '8' Windy secret

Dungeon: Firesof Hell *south of LB's castle*



- G gremlins
- T trap
- W strange wind

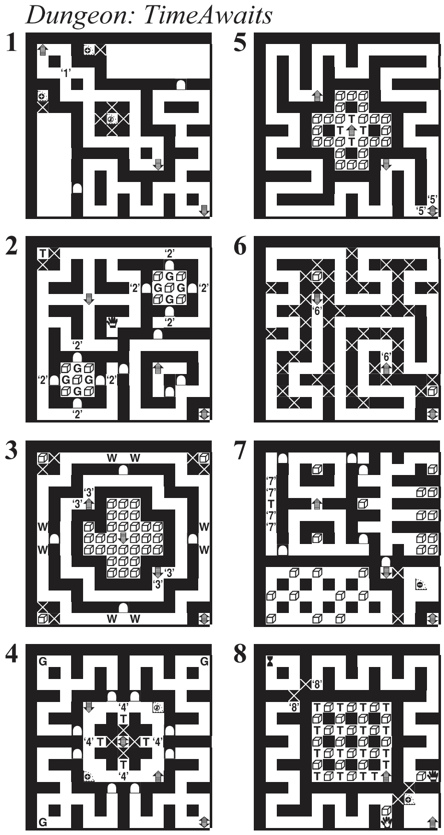
- treasure chest
- doorway
- ladder up
- ladder up & down
- ladder down

- fountain: heal HP (Levels 2, 5, 8)
- fountain: –25 HP (Levels 2, 8)
- fountain: cure poison (Levels 1, 2, 8)
- fountain: poison (Levels 1, 8)

- mark of fire (Level 8)
- mark of force (Level 8)

- '1' Beware, the Fires of Hell!
- '2' Trapped door!
- '3' Twisty Maze!
- '4' Windy Walk!
- '5' Gremlin City!
- '6' Devil's Den!
- '7' Go back! Pits!
- '8' Chamber of Fire!

Dungeon: TimeAwaits *at moongate 7*



- G gremlins
- T trap
- W strange wind

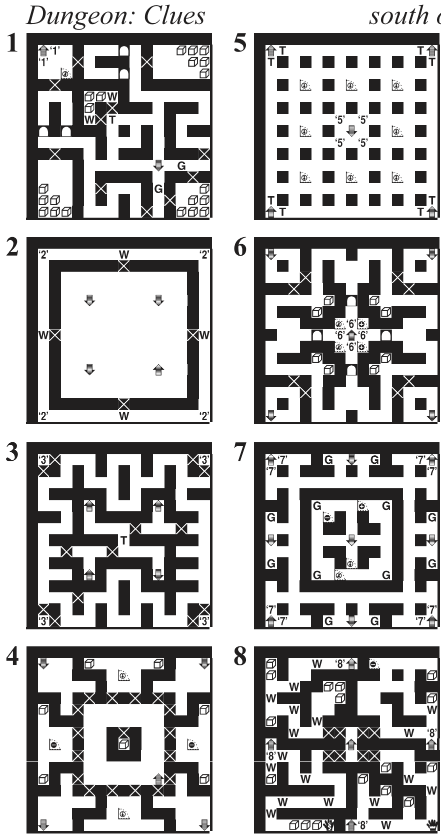
- treasure chest
- doorway
- ladder up
- ladder up & down
- ladder down
- Lord of Time

- fountain: heal HP (Levels 1, 4, 8)
- fountain: –25 HP (Level 7)
- fountain: cure poison (Levels 1, 4)

- mark of kings (Levels 2, 8)
- mark of fire (Level 8)

- '1' Time awaits!
- '2' Gremlin gold!
- '3' Golden center!
- '4' Stair to heaven!
- '5' Time runs short!
- '6' Long march!
- '7' Trap!
- '8' Very near now!

Dungeon: Clues *south of Death Gulch*



- G gremlins
- T trap
- W strange wind

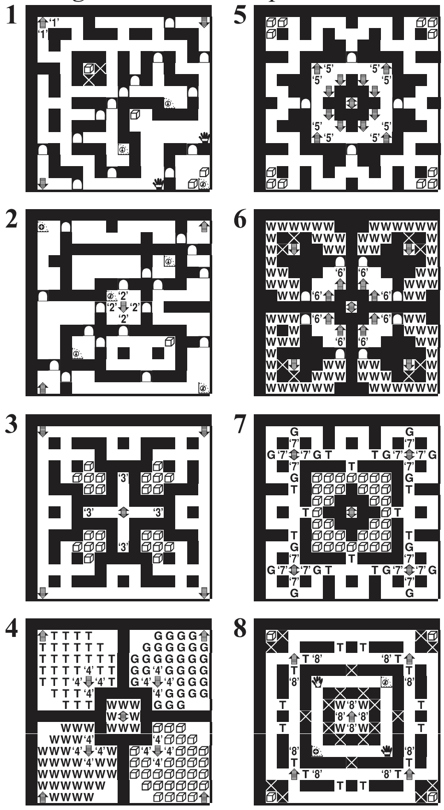
- treasure chest
- doorway
- ladder up
- ladder down

- fountain: heal HP (Levels 6, 7)
- fountain: –25 HP (Levels 4, 7, 8)
- fountain: cure poison (Levels 1, 6, 7)
- fountain: poison (Levels 4, 5, 7)

- mark of kings (Level 8)
- mark of snake (Level 8)

- '1' Clues to Follow!
- '2' <INSERT> cards into Exodus!
- '3' <SEARCH> the shrines!
- '5' Don't drink!
- '6' Don't drink!
- '7' Gremlins!
- '8' Windy gold!

Dungeon: PerinianDepths — *northeast penisula*



G gremlins
T trap
W strange wind

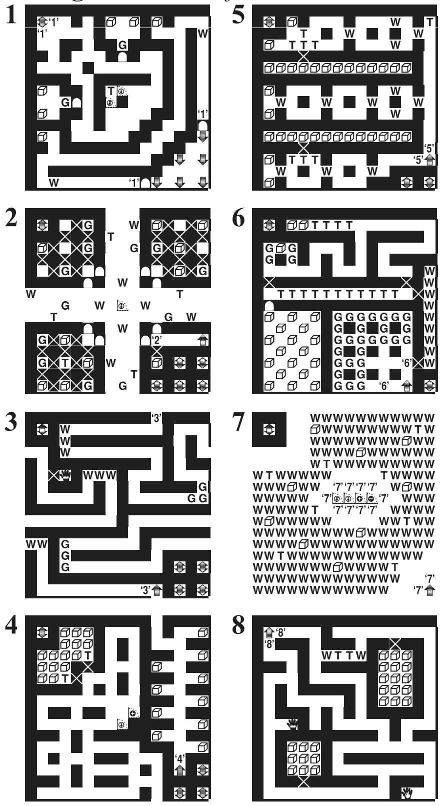
treasure chest
doorway
ladder up
ladder up & down
ladder down

fountain: heal HP (Levels 2, 8)
fountain: cure poison (Levels 1, 2, 8)
fountain: poison (Levels 1, 2)

mark of kings (Levels 1, 8)
mark of fire (Level 8)

'1' Perinian Depths
'2' Go back!
'3' Not here!
'4' Quarter each!
'5' Death awaits!
'6' Map well!
'7' Gremlins!
'8' Go back!

Dungeon: Mines of Morinia — *north of Grey*



You *must* have a magic-uesr in your party to access Levels 2-7 and part of Level 1.

G gremlins
T trap
W strange wind

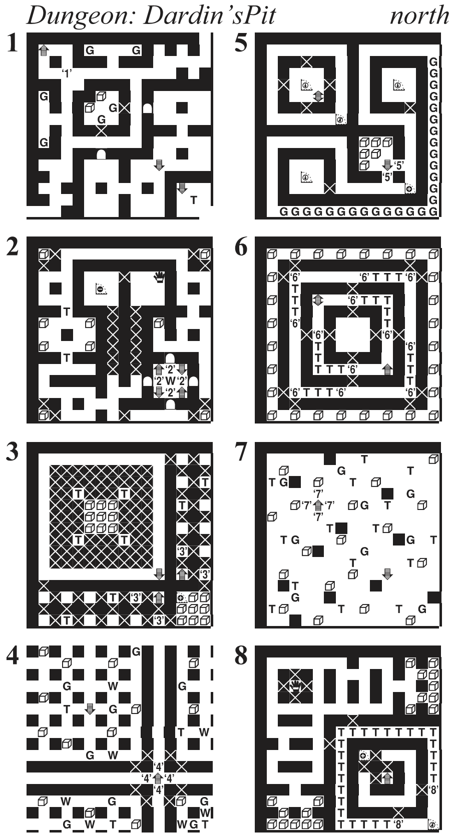
treasure chest
doorway
ladder up
ladder up & down
ladder down

fountain: heal HP (Levels 4, 7)
fountain: –25 HP (Level 7)
fountain: cure poison (Levels 1, 7)
fountain: poison (Levels 1, 2, 4, 7)

mark of kings (Levels 3, 8)
mark of fire (Level 8)

'1' Mines of Morinia
'2' Terror tunnels!
'3' Long march!
'4' Misty mines!
'5' Mines of madness
'6' G, T & G!
'7' Dark prevailes
'8' Dry hole

Dungeon: Dardin'sPit — *north of LB'scastl e*



G gremlins
T trap
W strange wind

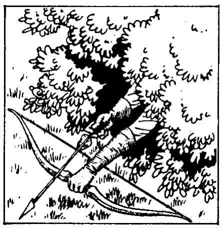
treasure chest
doorway
ladder up
ladder up & down
ladder down

fountain: heal HP (Levels 3, 5, 8)
fountain: –25 HP (Level 2)
fountain: cure poison (Levels 5, 8)
fountain: poison (Level 5)

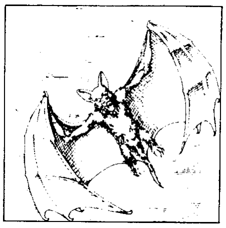
mark of kings (Levels 2, 8)

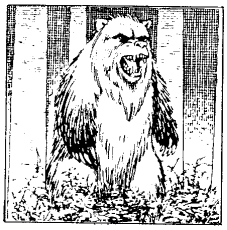
'1' Dardin's Pit!
'2' Secret slides!
'3' Beware traps!
'4' Ever adventure!
'5' Gremlins!
'6' Circle death!
'7' Collasal [sic] cavern!
'8' Traps to gold!

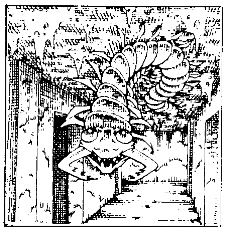
怪物誌


弓箭手

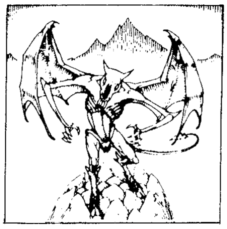

巴隆

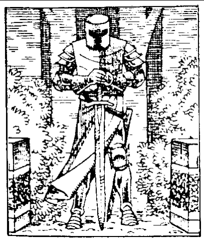

巨蝙蝠

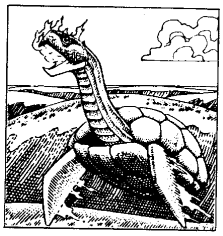

熊


巨蜈蚣

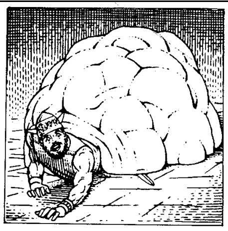

獨眼巨人

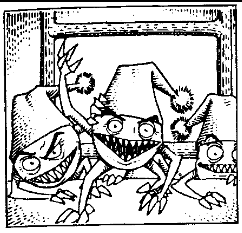

惡魔


黑暗騎士


龍龜

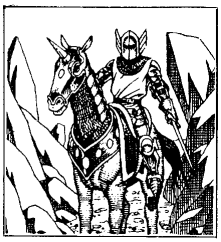

雙頭怪

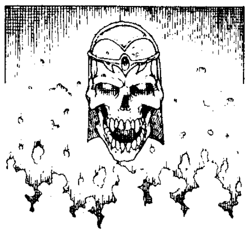

黏怪


小妖怪

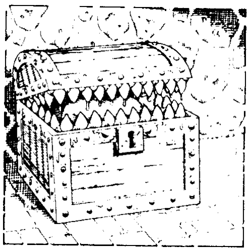

流氓

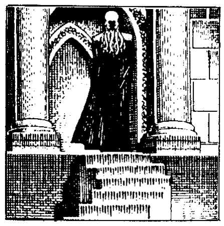
隱行者

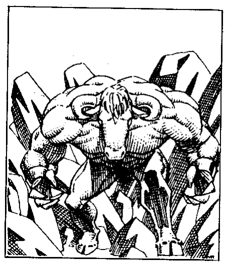

騎士


巫妖

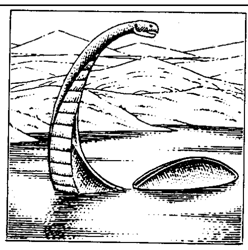

蜥蜴人


化形妖

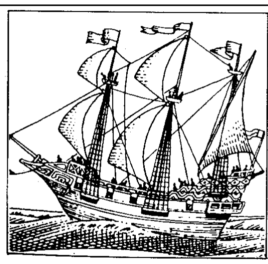

攝心魔


牛頭怪


妖巫師


水怪

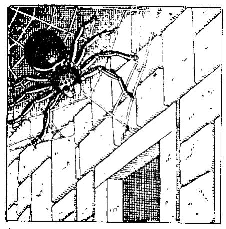

半獸人

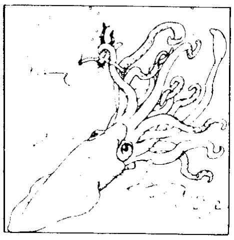

海盜

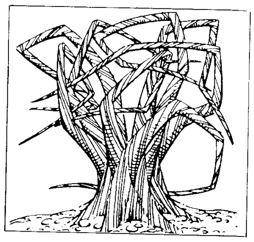

流浪漢


巨鼠


骷髏怪

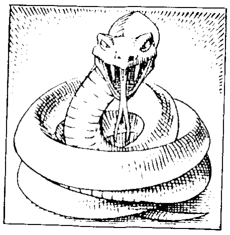

大蜘蛛

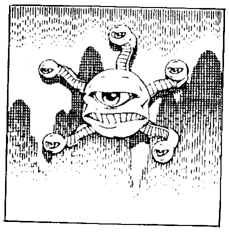

大烏賊


纏人藤

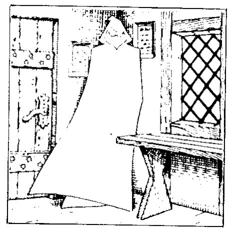

小偷

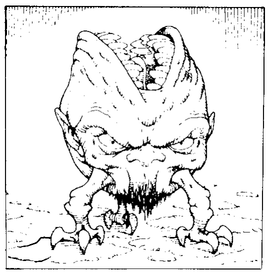

樹妖


巨蛇


多眼妖

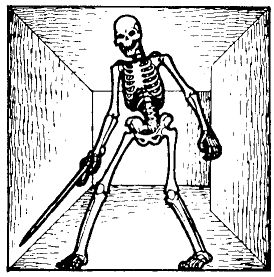

幻術者

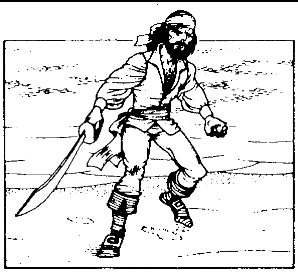

幽靈


松恩

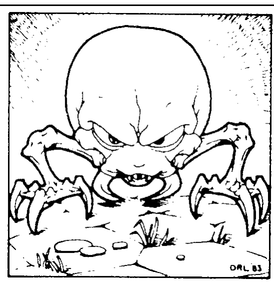
U3:


獸人、惡鬼、巨魔


骷髏怪、食屍鬼、殭屍


盜賊。扒手、土匪

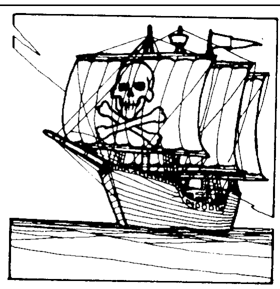

巨人、魔像、泰坦

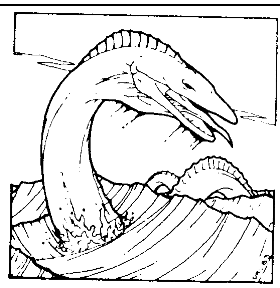

螯怪、曲頭怪、搶奪怪

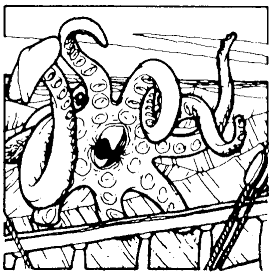

石像鬼、陰靈、惡魔


鷲獅、雙足翼龍、龍


惡靈、獸魔、巴隆


海盜船


海龍



大烏賊

U5:



Insect Swarms.

蜜蜂群



Bats.

蝙蝠



Giant Rats.

巨鼠



Slimes.

黏怪(史萊姆)



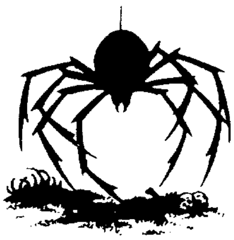
Snakes.

巨蛇



Orcs.

半獸人



Giant Spiders.

大蜘蛛



Trolls.

巨人



Ettins.

雙頭怪



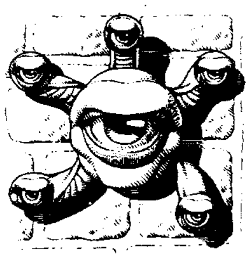
Gremlins.

小鬼



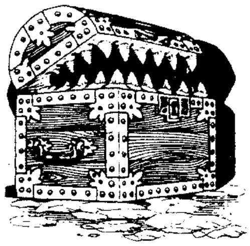
Headlesses.

無頭怪



Gazers.

多眼妖



Mimics.

化形妖



Wisps.

幽體



Daemons.

惡魔



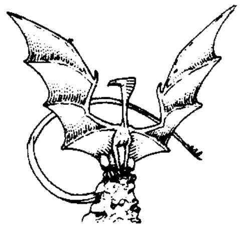
Reapers.

毀滅者



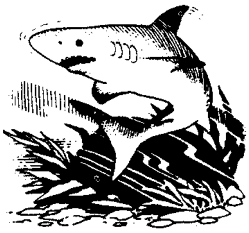
Sand Traps

沙魔(沙漠陷阱)



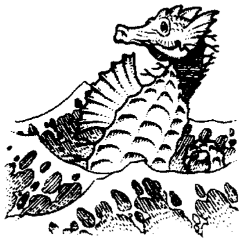
Dragons.

龍



Sharks.

鯊魚



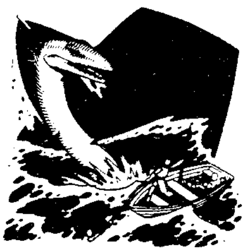
Sea Horses.

海馬



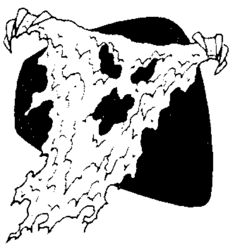
Squids.

大烏賊



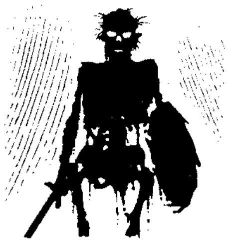
Sea Serpents.

海蛇



Ghosts.

鬼魂

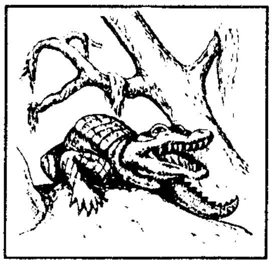


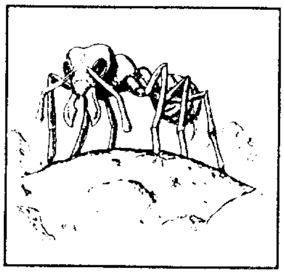
Skeletons.

骷髏

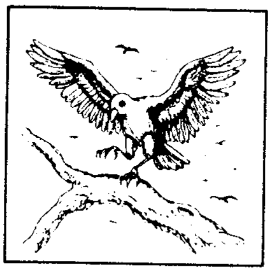
U6:

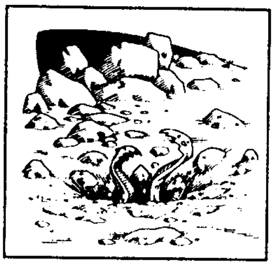

酸液蛞蝓

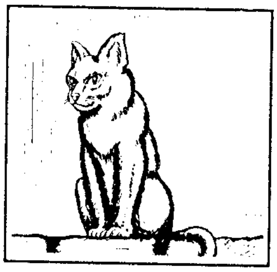

短吻鱷


巨蟻

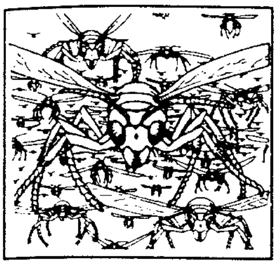

大蝙蝠

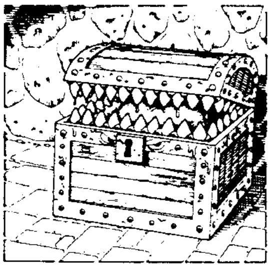

鳥類

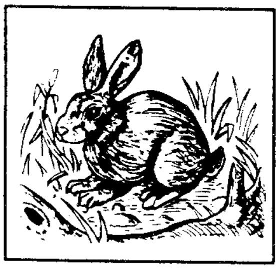

拖屍怪


貓


蝠猴

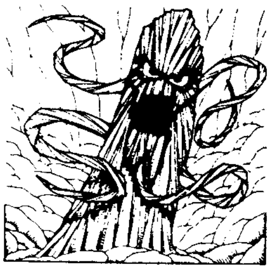

昆蟲


化形妖

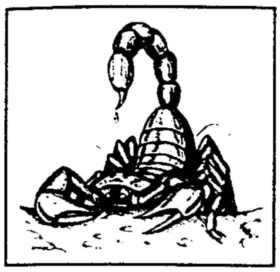

兔子

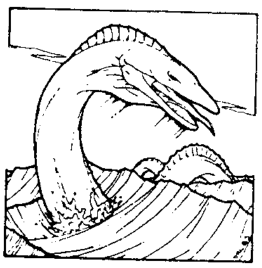

小老鼠

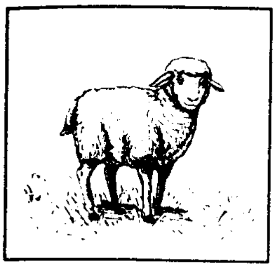

巨鼠

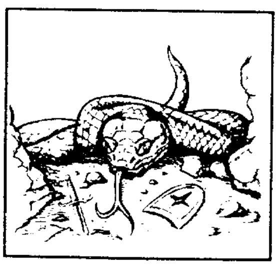

樹妖


腐蟲

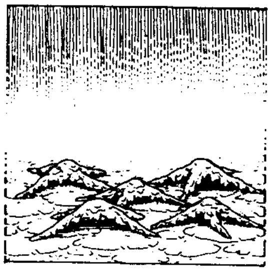

巨蠍

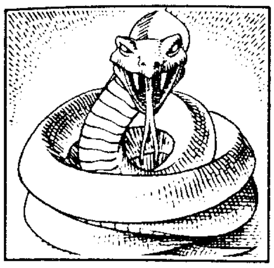

海龍

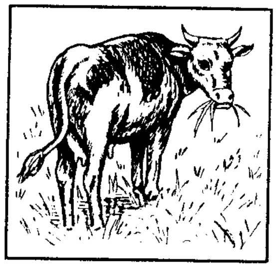

綿羊

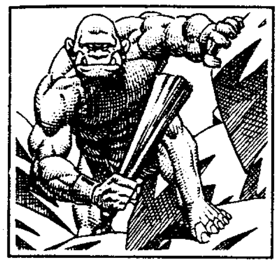

銀蛇


骷髏怪


黏怪


毒蛇


牛

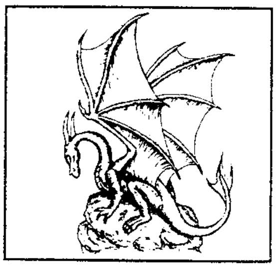

獨眼巨人


惡魔

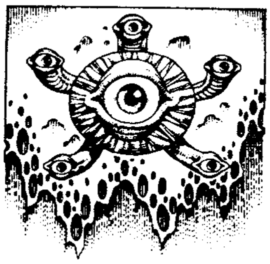

鹿


狗

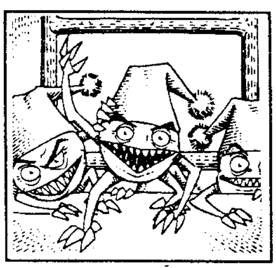

龍

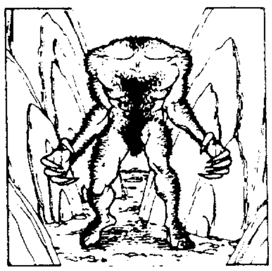

小龍


魔怪


多眼妖


鬼

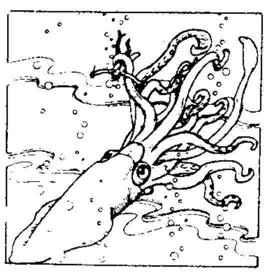

小妖怪

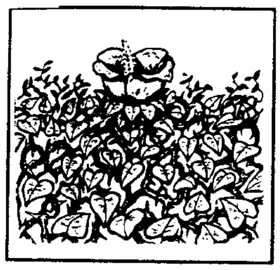

無頭怪


馬


九頭龍


巨蜘蛛


大烏賊


纏人藤

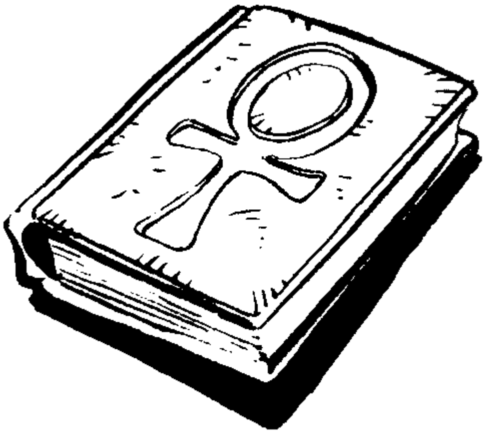

巨魔

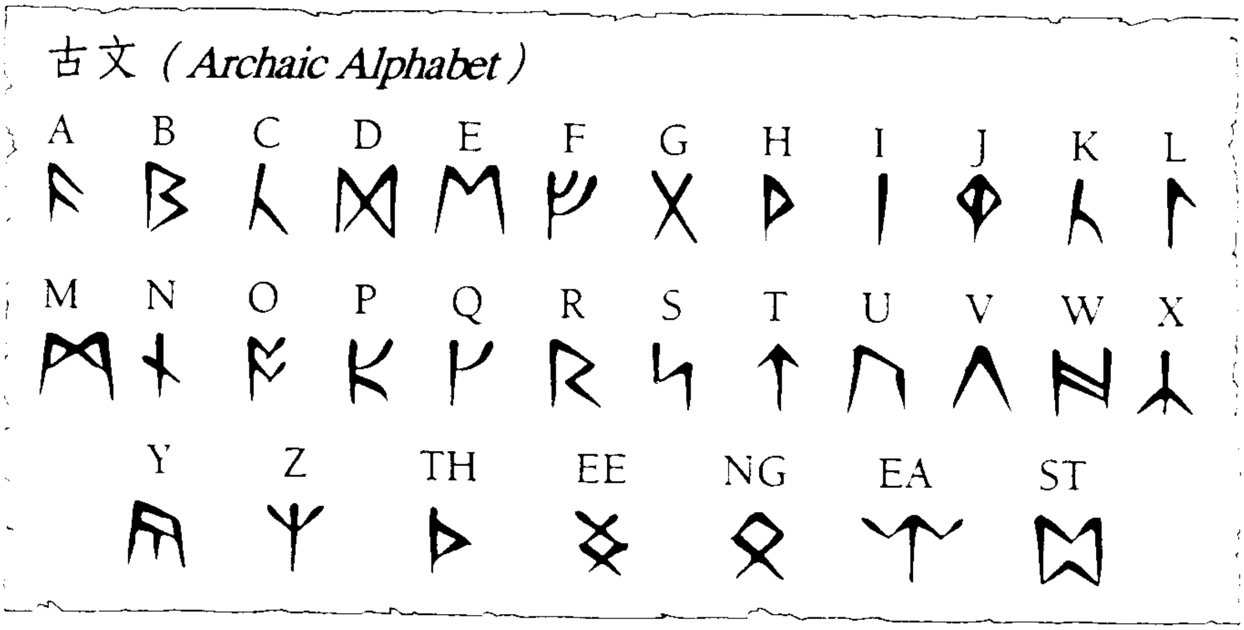


幻靈



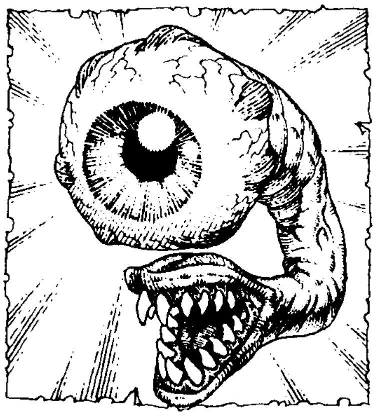
狼

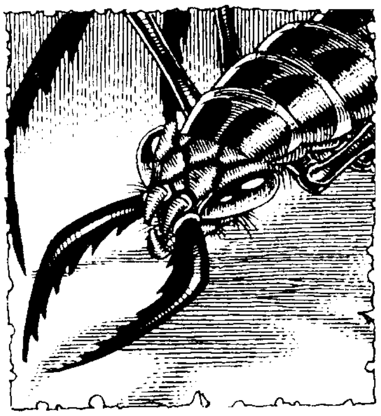
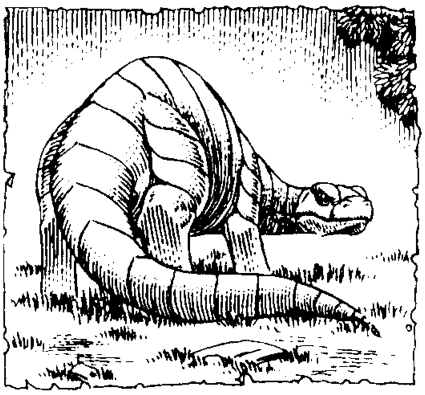
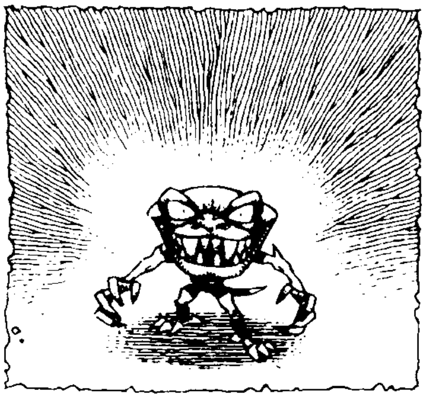



古文（Archaic Alphabet）
A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X
Y Z TH EE NG EA ST







文件分類： J	文件編號： 00007	文件批號： 02

文件名稱： 創世紀－聖者之書特別版

製　作　群

原稿掃圖	原稿圖文分離
原稿辨識	文稿成品輸出
文稿編輯	文稿整合
特別感謝名單	

文件完成日期

初版	再版／修訂版	其他加註
2009-04-08		

文件來源

原圖書書名　創世紀聖者之書

原圖書作者　原著　　編／譯者　蘇炫榮

原圖書出版者　電腦玩家雜誌社　　原圖書出版日　民國 81 年 6 月

文件版權宣告

本文件版權屬原輸出公司、出版社、圖書公司或原著作人所有，作商業用途者請自行洽上述公司，本文件僅可在非商業上流傳或供私人收集資料用。另由於資料老舊，DDSC 不對原書內的內容負責，且除了更正原書內的錯字、漏字之外一切照原書內容。

檔名格式說明

DDSC － 文件分類 － 文件編號 － 文件批號 － 文件名.PDF

以 DDSC 為起頭，加上 1 個字母為分類代碼，再加上以 5 位數由 00001 起的編號，加上 2 位數由 01 起的編號，加上完整的文件名稱而成的。

其中分類代碼詳見下面列表。文件批號指該文件為非合訂版的，可能因書的內容過多而分批完成的，此項可有可無。

文件分類代碼說明

代碼	類別	代碼	類別
A	小說／文學類文章	B	娛樂類
C	天文類	D	科學類
E	古文明事物類	F	自然界類
G	古怪事物類	H	動／植物類
I	電子類	J	電腦類
K	教育／教學類		

Documents Digitize Service Center 製作

1998-2009